平成元年4月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第4号 通巻65号 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

●読者のみなさんの意見で決めました
BHS大賞発表

●ナムコからいきなり出現!?
ファミスタギャル現わる

マスターオブモンスターズ
牌の魔術師
アンジェラス
プロ野球 ファミリースタジアム
ディガンの魔石
死霊戦線2
パックマニア
魂斗羅

R.SAKUMA

特集1 MSXでMIDIを!
インターフェイスの回路図を大公開、
そして、実験プログラムも発表だ!

特集2 MSX SPRING
ちょっぴりヘンで楽しいプログラム集
これで春を満喫できるような気がする

Mマガ特製グッズ
オリジナル ディスクレーベル

SONY
プログラミング
大好きなキミへ。
ソニーからの
贈り物である。
It's a Sony
Q1:ハカセ、
「おしゃべりM
とは何ですか
Q3:ハカセ、
ゲームデータ
どう使えるの
FDD
HITBIT HB-F1XDJ
SPEED CONTROLLER
REN-SHA TURBO
PAUSE
CAP
かな
FDD IN USE
POWER
SONY
MSX界の
実力機だ!
大好評
発売中!
全国のゲームファンに
ツクロウ君に負ける
自作ソフ
FOR CREATIVE MIND
つくる心をひろげる

はF1ツールディスクⅡの全てをご紹介いたそう。

A1:キミの声がパソコンの音声になる、「MSX VOICE RECORDER」のことである。

ラジカセをパソコンに接続するだけで、自分の声を、パソコン上で再生できる。しかも、その声をディスクに記憶することもできるんだ。早口・ゆっくり・逆転再生も可能だ。BASIC上で使えるから、パソコンが人の声でしゃべったり、朝、女の子の声で起きたり、自分の声が出るゲームをつくったり、できる。逆転再生を使えば『さかさことばゲーム』でも遊べるのだ。また、「オ☆ハ☆ヨ☆ウ」「はっぴー」とかおもしろ言葉のサンプル集もついとる。これが「MSX VOICE RECORDER」である。よろしいかな?

2:ハカセ、グラフィックエディターがージョンアップしたって、本当?

A2:本当だ。自分のオリジナルCGをカラーでハードコピーできる「グラフィックエディターVer.2.0」である。

スゴイ!カラープリンタ(HBP-F1C)対応にバージョンアップ。だから自作イラストなど、いろいろカラーでハードコピー可能になったのだぞ。MSX-JE対応にもなったから、CG中にカッコヨク漢字でタイトルを入れるのもOKだ。

3:いろんなキャラやラクエ」などおなじみのームタイトル曲を、分のオリジナルゲーム入れられのである。

F1XDJで好評のスプライトエディターのデータ集がついたのである。いろいろなキャラクター約40種類を自作ゲームに登場させることが可能になった。そしてFM音源対応効果音集だ。爆発音・レーザー音・サイレン・電話のベル音などの効果音集と、おなじみのゲームのタイトル曲集(「ドラゴンクエスト」エニックス/「グラディウスⅡ」コナミ/「トップランディング」「バブルボブル」タイトー/「ドラゴンスピリット」ナムコ)がついておる。データ集を駆使すれば、自作ゲームはもっと面白くなる。理解できたかな?

Q4:ハカセ、もう、これだけ?

A4:とんでもない。自然画ライブラリー集を忘れてもらっては困る。

MSX2+の1.9万色の自然画モードを使った「自然画ライブラリー集」もついておる。疲れたときに目を休めるBGVに使いたまえ。ホッとすると同時に、自然画の美しさにハッとするであろう。

プレゼントしよう! F1ツールディスクⅡ!!

(期間:'89年2月21日〜4月20日)

HB-F1XDJ、またはカラープリンタHBP-F1Cを購入してくれた諸君に、進呈いたそう!!!(くわしくは、店頭でお問い合わせ下さい)

クリエイティブパソコン F1XDJ

MSX2+ HB-F1XDJ 標準価格 69,800円

1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ
「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と〜ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。

2 日本語処理機能だって標準装備さ!
F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150.000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。
8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

4 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

5 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

■3.5インチ〈FDD〉内蔵■〈スピコン〉〈連射ターボ〉搭載■〈ポーズボタン〉機能付■〈集中インジケーター〉装備■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■〈2スロット〉装備

ヒットビットスタッフになろう!!

「ソニープログラミングコンテスト」

応募して欲しい!!

■一般プログラム部門　ゲームソフト(R.P.G.シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。■小林ツクロウ君部門「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム。■アイデア部門　こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間/'88年12月1日〜'89年3月31日(当日消印有効)●応募作品/MSX規格でつくられた自作ソフト。フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー(株)に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント!くわしくは、店頭ポスター・チラシを参照。

グを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMM係へお申し込み下さい。●MSXはアスキーの商標です。

の誌面に掲載されている全商品の価格は1989年3月31日まで有効です。

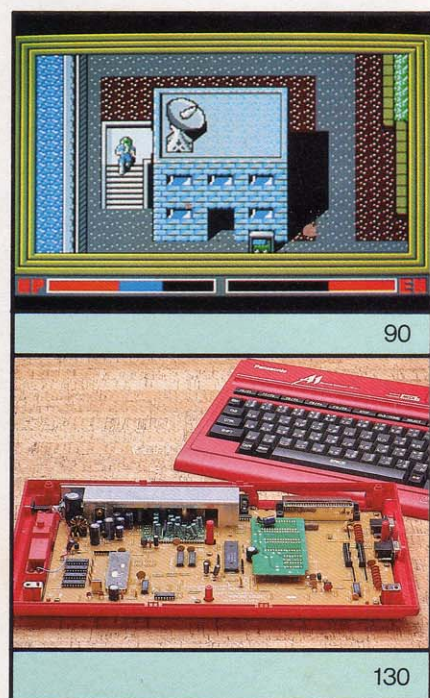
MSXマガジン CONTEN

Magazine for Home Personal Computer System

90

130

TS

April 1989

COVER
イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井　清和
製　版/宮田　英樹

Mマガ特製グッズ
オリジナル
ブリリアント
ディスク
レーベル

ショート・プログラム・アイランド

NEW SOFT

最新ゲーム徹底解析

SOFTWARE REVIEW

発行所　株式会社アスキー　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

いよいよSUPER大戦略が1位にランクアップ。先月の18位から一気に2位のゼビウスも予想どおりの強さだ。TOP30初お目見えのエグザイルⅡとパワフルまあじゃん2は勢いに乗ってるし、機動戦士ガンダムとレイドック2も着実な伸びを見せてる。そうそう、"老若男女の友"テトリスの今後の動きにもぜひぜひ注目してほしいのよね。

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
⇧	1	5	SUPER大戦略
⇧	2	18	ゼビウス
	3	4	ラスト・ハルマゲドン
	4	6	スナッチャー
	5	3	ぎゅわんぶらあ自己中心派
	6	2	R-TYPE
⇧	7	—	エグザイルⅡ
⇧	8	—	今夜も朝までパワフルまあじゃん2
	9	17	MSフィールド 機動戦士ガンダム
	10	18	レイドック2
⇧	11	—	サイオブレード
	12	12	信長の野望・全国版
	13	1	ディスクステーション第2号
	14	15	マスターオブモンスターズ
	15	7	FMパナアミューズメントカートリッジ
	16	8	THEプロ野球 激突ペナントレース
⇧	17	—	テトリス
⇧	18	—	死霊戦線2
	19	30	三國志
	20	27	F-1スピリット

ジャンル

 シミュレーション

 アクション　パズル

 ロールプレイング　アプリケーション

 アドベンチャー

 テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1988年12月26日から1989年1月31日までの期間が対象となっています。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
マイクロキャビン	MSX2	メガROM	8,800円		9130
ナムコ	MSX2	メガROM	6,800円		5600
ブレイングレイ	MSX2	2DD	7,800円		3950
コナミ	MSX2	2DD	9,800円		3810
ゲームアーツ	MSX/MSX2	メガROM	6,800円		3550
アイレム	MSX/MSX2	メガROM	7,300円		3470
日本テレネット	MSX2	2DD	8,800円		2750
デービーソフト	MSX2	2DD	7,800円		2490
ファミリーソフト	MSX2	2DD	6,800円		2220
パナソフト/T&Eソフト	MSX2+	2DD	6,800円		2140
T&Eソフト	MSX2	2DD	8,800円		2060
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	9,800円 9,800円		2000
コンパイル	MSX2	2DD	1,980円		1640
システムソフト	MSX2	2DD	6,800円		1610
パナソフト	MSX	メガROM+SRAM	7,800円		1310
コナミ	MSX2	メガROM	5,800円		1270
BPS	MSX2	2DD	6,800円		1240
ビクター音楽産業	MSX2	2DD	7,800円		1210
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	12,800円 14,800円		1180
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		1160

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	25	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄
	22	21	イースII	日本ファルコム
	23	12	V/STOLファイター	アスキー
	24	9	アークス	ウルフ・チーム
	25	—	真・魔王ゴルベリアス	コンパイル
	26	—	コナミの新10倍カートリッジ	コナミ
	26	14	パロディウス	コナミ
	28	23	マイト・アンド・マジック	スタークラフト
	29	—	ゴーファーの野望~EPISODEII	コナミ
	30	11	グレイテストドライバー	T&Eソフト

TOP5

1 SUPER大戦略

●シミュレーション ●マイクロキャビン

ドーン、とTOPの座におさまってしまいましたね。この『SUPER大戦略』、自国の領地を増やしていって、最終的には敵国の首都を攻め落とせば〝勝ち〟なわけ。もちろん勝利までの道のりは、苦難にみちみちた長一いものなのだ。武器や燃料の補給とか、戦略方法とか、とにかく頭を悩ますことの連続。まっ、戦闘してるんだから当たりまえなんだけど、リラックスしながらプレイできるゲームでないことだけはたしか。でもこのゲームを進めていくうちに、なんだか頭がよくなったような気がしてしまうのは、気のせいでしょうか。

2 ゼビウス

●アクション ●ナムコ

アーケード版からMSX2版への完全移植で話題沸騰の『ゼビウス』。やっぱり予想どおりの強さだ。このゼビウスは、アーケード版を完全移植した〝ミッションリコーン〟と、新しく付け加えられた〝ミッションスクランブル〟との2本立てなのだ。つまりは2倍楽しめちゃうわけなのよね。で、この〝ミッションスクランブル〟、何といっても好きなように自機を出撃させられる〝生産テーブル〟が目玉。おまけに自機の種類によってBGMもちがう、ときたもんだからウレシイ。その昔ゲームセンターでこれにはまってた人、よかったね。

3 ラスト・ハルマゲドン

●RPG ●ブレイングレイ

先月の4位から今月は堂々の3位に返り咲きましたね、ブレイングレイの話題の自信作『ラスト・ハルマゲドン』。これで4ヵ月連続してのTOP5入り。これはRPGの大先輩であるイースⅡを追い越しちゃう、すばらしい記録なのです。このゲーム、とにかく時間がかかるから、まだまだエンディングにたどりついていない人がいっぱ一いいるんじゃないでしょうか。失敗に失敗を重ねながらも、一歩、一歩進んでいく快感を思う存分味わってください。しばらくのあいだ続きそうなこの人気を支えているのは、そう、キミなのです。

今月の注目ソフト

7位 エグザイルⅡ

日本テレネットの『エグザイルⅡ』が突如として7位にはいってきました。前作『エグザイル』が人気者だったからファン待望の続編だよね。アクションとRPGをミックスしたシステムを受け継いだまま、さらにパワーアップしたのだ。お試しあれ。

TAKERU TOP10

『T&Eマガジンディスクスペシャル』がV2を達成。『ディスクステーション』も創刊号、創刊準備号がともに健在だし。ちかごろ、この手のソフトがほんとに強いっ。みんな情報に飢えているのね。てさて今月の新顔はSFウォー・シミュレーションの『ウォーニング』だけ。これからがとっても楽しみなソフトだ。『ダンジョン万次郎』と『吉田工務店』は相変わらず安定した人気。来月はいかに。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格
1	T&Eマガジンディスクスペシャル	T&Eソフト	MSX2	2,500円(3.5D)
2	ダンジョン万次郎	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
3	ウォーニング	コスモスコンピュータ	MSX2	4,800円(3.5D)
4	MUSICエディタ音知くん	ウインキーソフト	MSX2	4,800円(3.5D)
5	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
6	ディスクステーション創刊準備号	コンパイル	MSX2	1,000円(3.5D)
7	アドベンチャーツクール	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
8	ディスクステーション創刊号	コンパイル	MSX2	1,900円(3.5D)
9	ぞわぞわーるど	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
10	魔少女館	アイセル	MSX2	3,800円(3.5D)

●2月6日現在

4 スナッチャー

●アドベンチャー　●コナミ

先月6位だった『スナッチャー』が、みるみるうちに4位に上がってきました。このゲーム、206個のユニットからできてて、なにやら正体不明の"スナッチャー"という生命体をめぐる本格的アドベンチャーなのだ。で、キミはそのスナッチャーを見つけて処理する、"ジャンカー"という役目を負うことになるわけ。

もちろんジャンカー本部のキミの仲間も一緒に、総力を結集して人間を守るために立ち上がるのだ。舞台が近未来の神戸に設定されているから、なんだか妙になまなましい。まっ、そこがイイのよね。というわけで来月も応援して！

5 ぎゅわんぶらあ自己中心派

●テーブルゲーム　●ゲームアーツ

2ヵ月連続の3位から、ちょっと落ちてしまいましたが、どうしてどうして、まだまだTOP5に健在なのです。やっぱりね、テーブルゲームってほんと、クセになっちゃうから……。なにごとも楽しみながら腕をみがいていくのが、最近のはやり。そんな風潮に見事に乗ったかどうかは知らないけど、とにかくぎゅわん自己がうけまくっていることは確か。

フリー対戦と勝ち抜き戦の2種類あるから、初心者のキミも、くろうとのキミもこころゆくまで遊べちゃうよね。ところで、ぎゅわん自己2が発売されるというハナシなのだ。待ちどおしいよねぇ。

読者が選ぶ TOP20

上位3本はまったく変動がないものの、今月はSUPER大戦略、スナッチャー、ぎゅわんぶらあ自己中心派、の3本が新しく仲間入り。うーん、なんだかおもしろくなってきたぞ。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	イースⅡ	日本ファルコム	1609
2	2	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	1320
3	3	ハイドライド3	T&Eソフト	809
4	5	三國志	光栄	622
5	4	信長の野望・全国版	光栄	616
6	7	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	600
7	6	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	558
8	8	パロディウス	コナミ	390
9	9	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	358
10	10	イース	ソニー/日本ファルコム	268
11	11	F-1スピリット	コナミ	212
12	12	グラディウスⅡ	コナミ	201
13	－	SUPER大戦略	マイクロキャビン	171
14	13	アレスタ	コンパイル	168
15	－	スナッチャー	コナミ	136
16	－	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	123
17	14	シャロム	コナミ	114
18	17	めぞん一刻・完結篇	マイクロキャビン	113
19	15	沙羅曼蛇	コナミ	107
20	16	イシターの復活	ナムコ	104

●2月7日現在

調査協力店リスト

北海道

㈱金市館パソコンランド ☎011-221-8221
デービーソフト㈱ ☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店 ☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店 ☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー ☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S ☎011-271-4220
パソコンショップ　ハドソン ☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂 ☎011-641-7911

東北

庄子デンキ　コンピュータ・中央 ☎022-224-5591
電巧堂仙台本部DaC ☎022-261-8111
電巧堂DaC ☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店　パソコン売場 ☎0249-34-2121

東京

サトームセン㈱パソコンランド ☎03-251-1464
㈱コムMICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
ヤマギワ㈱　テクニカ店 ☎03-253-0121
ラオックス　コンピュータ　メディア ☎03-253-1341
第一家電秋葉原東口パソコンソフト5 ☎03-253-4191
真光無線㈱ ☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター ☎03-251-0011
㈱富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ ☎03-255-9515
マイコンショップpluse ☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店 ☎03-334-6311
マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901
丸井　新宿店テクノ館　パソコン売場 ☎03-354-0101
東急百貨店　本店　コンピューターショップ ☎03-477-3343
ソフトクリエイト ☎03-486-6541
J&P渋谷店 ☎03-496-4141
マイコンベース銀座 ☎03-535-3381
ファーベル大泉OZ ☎03-978-4111
㈱西武百貨店　池袋店　コンピュータフォーラム ☎03-981-0111
J&P八王子そごう ☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店 ☎0426-42-6211
J&P町田店 ☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店　コンピューターショップ ☎0427-28-2371

関東

パソコンランド21　高崎店 ☎0273-26-5221
パソコンランド21　前橋店 ☎0272-21-2721
ICワールド　あざみ野店 ☎045-901-1901
鎌倉書店㈱ ☎0467-46-2619
多田屋　サンピア店 ☎0475-52-5561
㈱西武百貨店　大宮店　コンピュータフォーラム ☎0486-42-0111
㈱西武百貨店　所沢店　コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314
㈱ボンベルダ上尾 ☎0487-73-8711
ラオックス　志木店 ☎0484-74-9041

中部

㈱ダイエー新潟店　パソコン売場 ☎025-241-5111
㈱真電本店 ☎025-243-6500
PiC ☎025-243-5135
㈱パソコンショップΣ ☎052-251-8334
カトー無線　本店4階 ☎052-264-1534
九十九電機㈱　名古屋店 ☎052-263-1681
パソコンショップ　コムロード ☎052-263-5828
㈱すみや　パソコンアイランド ☎0542-55-8819
マイコンショップ　うつのみや ☎0762-21-6136

大阪

ニノミヤパソコンランド　大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
マイコンショップCSK ☎06-345-3351
J&P阪急三番街店 ☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店 ☎06-607-0950
㈱ニノミヤ　エレランド ☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館 ☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド ☎06-643-1681
ニノミヤムセン　日本橋本店　パソコンコーナー ☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド ☎06-643-2039
ニノミヤムセン　パソコンランド ☎06-643-3217
J&Pテクノランド ☎06-644-1413
上新電機㈱　日本橋5ばん館 ☎06-644-1513
J&Pメディアランド ☎06-634-1511
上新電機㈱　日本橋7ばん館 ☎06-643-1171
上新電機㈱　日本橋3ばん館 ☎06-643-1131
上新電機㈱　日本橋8ばん館 ☎06-643-1181
上新電機㈱　日本橋1ばん館 ☎06-643-2111
NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351
上新電機㈱　千里中央店 ☎06-834-4141
上新電機㈱　泉北パンジョ店 ☎0722-93-7001
ニノミヤムセン　阪和店 ☎0724-26-2038
上新電機㈱　岸和田店 ☎0724-37-1021
上新電機㈱　いばらぎ店 ☎0726-32-8741
J&Pくずは店 ☎0720-56-7295
J&P高槻店 ☎0726-85-1991
上新電機㈱　せっつとんだ店 ☎0726-93-7521
上新電機㈱　池田店 ☎0727-51-2323

近畿

上新電機㈱　和歌山店 ☎0734-25-1414
ニノミヤムセン　パソコンランド　和歌山店 ☎0734-32-5661
J&P和歌山店 ☎0734-28-1441
上新電機㈱　八木店 ☎07442-4-1761
上新電機㈱　たわらもと店 ☎07443-3-4041
J&P京都寺町店 ☎075-341-3571
上新電機㈱　ながおか店 ☎075-955-8401
パレックス　パソコン売場 ☎078-391-7911
三宮セイデン　C　スペース ☎078-391-7911
J&P姫路店 ☎0792-22-1221
上新電機㈱　西宮店 ☎0798-71-1171

中国・四国

ダイイチパソコンCITY ☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店　岡山店 ☎0862-32-3411
宮脇書店　専門書センター ☎0878-51-3733

九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155
㈱システムソフト　福岡 ☎092-752-5275
ベストマイコン　福岡店 ☎092-781-7131
ときはデパート　トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
㈱ダイエー　宮崎店 ☎0985-50-3166

NEW SOFT

寒い寒いと思っていたら、もう季節は春。ぽかぽか陽気につられてか、今月のニューソフトもいっぱい出てきているみたいです。新作ゲームで、のんびり春を過ごしましょ！

魂斗羅

コントラ

久しぶりに出たコナミのアクションゲーム『魂斗羅』。邪魔するヤツはぶっ飛ばせ！　映画『ランボー』のようなノリが楽しい、痛快アクションが魅力なのだ。

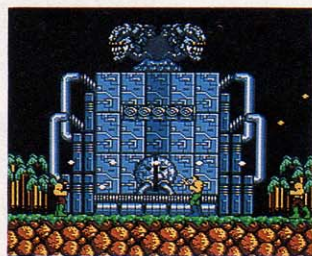
☗密林のジャングルを進む、魂斗羅の雄姿。結構サバイバルな感じがするでしょ？

飛んで走って、撃ちまくれーっ!!

アクションはいいね

どうも最近、MSXの純粋なアクションゲームというのをとんと見かけなくなった。そりゃね、RPGやアドベンチャーは確かにおもしろい。でもゲームの基本はやっぱりアクションですよ。特にプレイし終わったときのあの気持ちよさ、これはどのゲームにもマネできないんじゃないかな。本当に自分の力でやり終えたんだという爽やかな充実感、そんな気持ちが味わえるのがアクションゲームのいいところだと思うのです。RPGと違って、何回やっても飽きないしね。複雑なマップ、ブ厚いマニュアルに食傷気味のあなた、たまにはアクションゲームでもやってスカッとしましょうよ、ねっ？

そんな中でコナミの『魂斗羅』は、久しぶりに出た痛快アクション、と言える１本なんだ。

「地球侵略をたくらむ〝レッドファルコン〟の要塞であるガルカ島に潜入し、敵の前線基地および中枢を壊滅せよ！」というストーリーの単純さがまず、いい。アクションはやっぱりこうじゃなきゃね！

☗縦スクロールステージの最後に登場するボス。こいつを倒すと3Dシーンになる。

多彩な攻撃を身につけろ

『魂斗羅』の魅力って何だと思う？　細かい設定に基づいたステージ内容？　それとも、3Dシーンのような随所に光るアイデア？　うん、それもあるだろう。

でも、一番見てもらいたい点は、キャラクターのアクションにあるんだ。たとえば、プレイヤーの回転ジャンプ。ジャンプ中だけ、真下の攻撃ができるんだけど、これが後半、特に敵にはさまれたときなんかにかかせないものになる。逃げる、と同時に攻撃をしかけられなくてはアクションゲーマーは務まらないのだ。

原作との変更点ですが

基本的にこのゲーム、アーケード版をもとにして作られている。だから武器のパワーアップや『魂斗羅』独特の3Dシーンなどがすっかり受け継がれているのだ。

で、読者の一番気になる点は原作からどの程度変わったのか？　ということだと思うので、ここらへんをバッチリ説明してみたい。まず大きな点は、ステージ総数が7から19に増えたことだ。マグマ地帯、地下要塞などの新しいステージも増え、より多彩な展開を楽しめるようになったわけだ。

また従来の残数制から、残数＋ダメージ制に変更されたから、いくらか簡単になっている。これでも難しいっ！　と思う人には『新10倍カートリッジ』で途中経過をセーブすることもできるので、心配しないでも大丈夫。親切設計になっている。サウンド面のほうでも当然、コナミの特製音源チップであるSCCが搭載されているので期待度も十分だ。

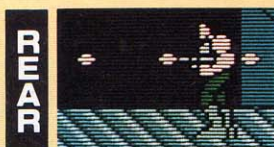
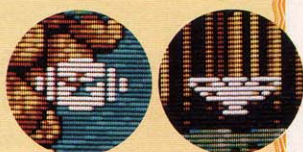
2人プレイができないのとスクロールが画面切り替えなのは残念だけど、期待したい1本だね。

⬆横スクロールのステージでは、途中装甲車や謎の円盤UFO(?)みたいなのが襲ってくる。ひたすら連射で倒してしまおう。

アクション
■コナミ
■MSX2・ROM
■ビデオRAM64K
■メインRAM128K
■4月発売予定
■価格5,800円

アイテム取ってパワーUP!

プレイ中に突然現われるカプセル。これを撃つと、走力やジャンプ力がアップしたり、さまざまな武器が使えるアイテムが出てくる。連射できるマシンガンなど、役に立つぞ。

REAR

初心者の人は前後同時に弾が撃てるリアガンがお薦め。ジョイスティックさばきが苦手でも、勝手に後ろの敵を倒してくれるので、便利な武器のひとつといえますね。

LASER

連射が得意じゃない人なんかは、このレーザーが最適。敵を貫通してくれるし、威力もそこそこある。この武器は敵を一掃できるのが気持ちいいんだよね。慣れが必要ですが。

FIRE

このゲーム、ドット単位の細かい微調整が必要になる場面がよくある。そんな難しいこと、できないっ！　という人にこのファイヤー。回転しながら弾が飛んでいくのだ。

3タイプのステージが新鮮

横スクロールステージ

ゲームがスタートすると最初に始まるのが、この横スクロールステージだ。『魂斗羅』の3つのステージの中では比較的オーソドックスな作りといえる。ただ、敵の攻撃は最初からハード。自分にあったパワーアップを選んで慎重に進まないと、すぐにダメージを受けてしまう。右から左へ進む、いつもとは逆のスクロールがあるのが新鮮だ。

⬆各エリアの最後にもボスがいるのだ。

⬆先に進むと、なにやらあやしげな展開になる……。

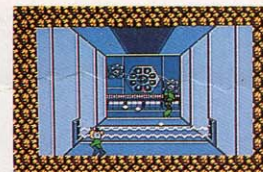
縦スクロールステージ

3つのステージ中最も難度が高いのが、この縦スクロールステージ。基本的に上か下に進んでいくんだけど、プレイヤーの動きが大きくなりがちなので、敵の弾にとてもあたりやすいんだよね。慣れるまでは結構苦労しますよー。ここでいかにダメージをくらわないようにするかが、君の腕の見せどころである。エリア最後にある基地を倒せ。

⬆滝の上で、戦いが繰り広げられるのだ。

⬆攻撃がキビしいので、もういやになっちゃうぜ。

3Dシーンステージ

最後に紹介するのが、『魂斗羅』ならではの3Dシーン。これは戦闘シーンが立体的に表示されているもので、アーケード版が出た当時としてはかなり斬新な画面構成だった。ここは敵基地内部という設定になっていて、基地のあちこちにあるセンサーを破壊して突き進んでいけばいい。3D表示なので、弾をうまくよけるにはテクが必要だぞ。

⬆ここでは、基地の中での戦いになるのだ。

⬆この最終センサーを破壊すれば、クリアーとなる。

経験値が存在しないRPGって、どんなのかなー？

ディガンの魔石

SFイラストレーター加藤直之の手による画期的なグラフィックや、パラメータの変化によって決定されるすべての行動など、どれをとっても未体験のものばかり。今までとはまったく違うタイプのRPGだ。

⬆ガデュリンのマップは、広くない。広大なマップをさまようのが目的ではないからだ。

夢打ち破る不吉な予言

〝ガデュリン〟と呼ばれる世界が、このゲームの舞台だ。そして、ガデュリンの西ファーン大陸にあるオロという小さな国、その片隅のカーティアという村から、物語は始まる。恵まれた自然の中で、つつましやかに暮らすオロの人々は、仕事以外で村の外に出ることはめったにない。しかし、一生のうちに何度かは、幸福な未来のために、はるか西の妖精国エウラドーナにある〝お告げの泉〟に巡礼に出る。

そんな穏やかな村が、久しぶりの祝宴に沸き立った。村一番の美女アビリアと、数多くの若者たちの中から彼女の心を射止めたディノの、結婚の日を迎えようとしているのだ。新たな人生の門出を迎えた２人は、人生の平穏無事を祈るため、お告げの泉に旅に出る。

だが、２人に与えられた予言は、予想に反して不吉なものであった。「おぬしたちには試練が与えられるであろう。２人は絆を断ち切られさまよい歩くこととなろう……。だがそれらは大いなる試練である。互いが心を通い合わせ、いかなることがあろうと信じ合えれば、ガヴァナーと大いなる友が、おぬしらの力強い味方となろう……」

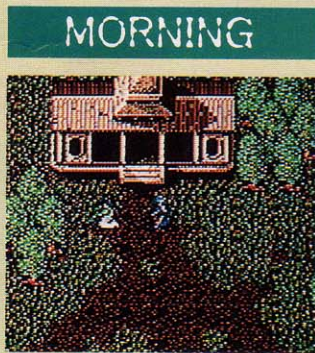
希望を打ち砕く不吉な予言に２人はおののいたが、かすかな不安を抱きながらも互いに励まし合ってカーティアへの帰途についた。しかし、カーティアに戻るとすぐにアビリアが原因不明の病に倒れ、次第に異形へと変身していった。病に魔法が関与していることを悟ったディノは、魔法を独占している国家マイヨールに向かう。妻を助け、幸福な結婚生活を取り戻すための、苦難の旅の始まりである。

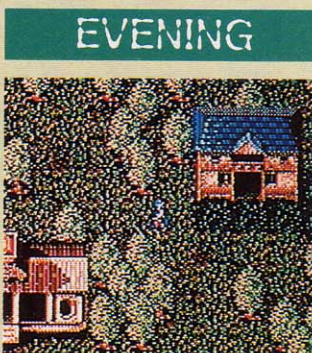
⬆アビリアのおばさんにあたるラズデク。アビリアの身のまわりの世話をしている。

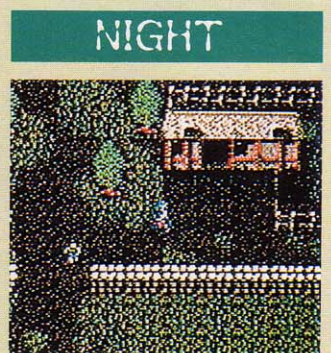
⬆ディノの妻アビリアは、不吉な予言どおり原因不明の奇病にかかってしまった。

時間の概念！

ガデュリンの世界にも、地球と同じように朝、夕方、夜といった時間の変化がある。主人公が歩くことによって時間が進み、グラフィックも微妙ながら３段階に変化する。そして、人々の多くは朝に目覚め、夜に寝るという生活。食事は、種族によって違いはあるものの、１日何食と決まっていて、規則正しい生活を送っているのだ。

MORNING

⬆ガデュリンの時間の単位はターナで、８ターナで１日となる。朝は１ターナ。

EVENING

⬆昼は２ターナ、夕方は１ターナで過ぎる。動き回るのはこの時間帯がよさそう。

NIGHT

⬆うわあ、暗くなってしまった。夜は１ターナ、深夜は３ターナと、一番長い。

特徴はこんなにある!

まずは、この美しいグラフィックを見てほしい。細かいところまでていねいに表現された点描は、まさに画期的。さらに、この絵がリアルに動いてしまうんだから、もうただただ驚くばかり。

じつは、それもそのはず、このゲームのグラフィックは、すべて〝スタジオぬえ〟のメンバーでSFイラストレーターの大家、加藤直之氏が手がけているのだ。さらに、加藤氏はイラストを描いただけではなく、ゲームの背景やアイデアの設定、グラフィック制作のすべてに参加している。

⬆カロンの使用人のユリが、何者かに襲われている。助けろっ!!

⬆右端の人がカロン。ディノに重要なことを教えてくれるのだ。

そして、彼の作ったゲームの中心となるガデュリンの世界というのが、生活、習慣、服装にいたるまで細密に設定されており、あたかも1つの世界を構築したかのように思えるから、すごいのだ。

それに加え、『ディガンの魔石』はあらゆる面で、今までのRPGとは異なる要素をもっている。

普通のRPGのパターンといえば、敵と戦って経験値やお金をかせぎ、レベルを上げながら広大な世界を冒険していくというものが多かった。しかし、このガデュリンの世界では、経験値というものが存在しないのである。それは、主人公や登場人物がそれぞれパラメータを持っていて、それがリアルタイムで変化していき、経験値の役割を果たしてくれるからなのだ。

パラメータとはどういうものかというと、主人公が会話をしたり、敵と戦うたびに変化する、体力や魔力などのことだ。そして、そのパラメータの変化した数値によって、物事やゲームの進行が大きく変わっていくというしくみなのだ。

また、パラメータは、アップしていくだけというわけではない。主人公は強くもなるが、弱くなることすらありえるのだ。たとえば、相手に戦う意思がないのに攻撃したり、旅人を襲ってお金を奪ったりすると、すぐにパラメータは下がってしまう。それに、睡眠不足や酒の飲み過ぎなどでも、集中力や正気度に影響が出てきてしまうのだ。すべては、主人公の行動いかんにあるといえるわけ。

それは、このゲームの登場人物すべてに自我があり、主人公の行動に対して臨機応変に対応するということにも関係がある。たとえば、ゲームが進んでいくうちに登場してくる同行人にも性格があり、相手によって起こる出来事がみんな違う。つまり、すべてが〝こうなるかもしれない〟という可能性を含んで進行していくのだ。

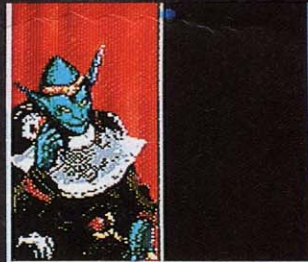
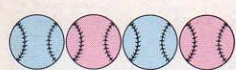
それでは、実際どのようにこのゲームに臨んだらいいのか? 答えは簡単。主人公ディノになりきって、ふだん自分が生活しているように進めていけばいいのだ。眠くなったら睡眠をとり、おなかがすいたら食事をするというように。つまり、これはプレイする人の性格や行動がそのまま表われるゲームといえるだろう。そういった意味でもいろいろな楽しみ方ができそうだね。この春、注目の1本だ。

ロールプレイング
■アーテック
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■3月上旬発売予定
■価格8,800円

ガデュリンの住人たち

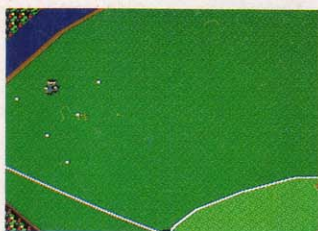
ガデュリンには、オロのほかにもたくさんの国があり、それぞれに住んでいる種族が違う。各種族によって習性や性格も違うので、それを把握したうえで接していかなければならない。対応のしかたで相手の行動も変化し、それによって起こりうるイベントも変わってくるからだ。なるべく相手を怒らせないような対応を心がけよう。

⬆町から町への移動に必要となるのが馬。この馬置き場で借りて、町の外に出よう。

⬆オロに住む長老のルトファだ。何でも知っていて、必要な情報を教えてくれる。

⬆情報屋ボルンは、意地悪そうだが、お金さえ払えば情報を提供してくれるのだ。

プロ野球 ファミリースタジアムの ホームランコンテスト

待ちに待ったファミスタの発売も間近に迫ってきた。今月の最新ファミスタ情報は、待ちきれない人のためにナムコが先駆けて発売する『プロ野球 ファミリースタジアム ホームランコンテスト』の情報です！

ホームランを競うのだ！

ファミスタ情報も今月で4回目。今回はかねてからウワサになっていた、ホームランコンテストの詳しい情報をお届けしましょう。『ディスクステーション3号』でもホームランコンテストのテストプレイがあったけど、このナムコ版はそれをさらにグレードアップしたものなんだ。

本邦初公開、これがタイトル画面だ！

外野には球ひろいがいたりするのです。

ゲームは3つのモードにわかれており、ひとつめがバッティングモードといって30人の打者から選んだ好きな選手でホームラン数を競う、というもの。規定投球数内に3本以上ホームランを打てばピッチャーが交代していく、いわば勝ち抜き戦と思ってくれればいい。

ふたつめはピッチングモード、つまり逆に自分がピッチャーとなってなみいる強打者を打ち取っていくものだ。そして最後は、みんなが一番期待しているであろう2プレイヤーモードだ。やっぱりファミスタは人間どうしでやるのがおもしろいし、盛り上がるもんね。

そして追加情報だが、このホームランコンテストは本編と同じように、〝どーむ〟と〝あおぞら〟の、2球場のうちの好きなほうを選べるようになった。さらに驚ろくことに、本編が2＋専用版なのに対し、MSX2にも対応しているというのだ！　ただしこちらは画面切り換えになる予定。早く遊びたーい!!

アクション
■ナムコ
■MSX2/2+・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■3月23日発売
■価格3,200円

全60人の選手データから一部を紹介

バッター

ホームランコンテストに出場している30人のバッターは、いずれも各チームから選ばれた強打者ばかり。おみあい、きおすくなどのおなじみの4番打者から、おくりびのような助っ人もズラリと勢ぞろいしている。ほかにもひめザンスのあいどるや、ファミスタの最強打者であるたかぴいも出場しているぞ。

名前	チーム	打率	HR
おみあい	D	.367	52
くろまて	G	.363	37
きんぐ	G	.353	50
ぶうまん	B	.350	42
おから	T	.342	35
ぱちよろ	W	.332	17
かつちゃん	T	.327	48
ぽんち	W	.323	35
あいどる	HZ	.300	40
たかぴい	NS	.382	60

ピッチャー

対する投手陣のほうも各球団のエースが集められている。速球派のかかや、技巧派のすぐるなど、いずれも個性あふれるピッチャーが集められているぞ。なかでも、メジャーリーガーズのらいおんは強力。防御率が1.10で最高球速が160キロ！　でもこれで驚いてはいけない。なんと、謎の豪速球投手もいるのだ。

名前	チーム	防御率	スピード
らいおん	M	1.10	160
かくげん	D	1.95	148
すぐる	G	2.28	145
かか	L	2.41	152
ほぴの	B	3.06	140
きたぽつ	C	3.13	138
くろう	G	3.79	145
えんぽう	W	4.76	143
ひめ	HZ	1.00	150
KON2	NS	1.00	190

やって来ました人気者!
パックマニア

いやー動く動く。何がってあなた、あの『パックマニア』がMSX2でなめらかーに動いているのだ。かわいいモンスターたちも、元気なのです！　パクパク。

⬆世界の人気者、パックマンが装いも新たに、MSX2にやってきたのです。うれしいね。

3D画面がとっても新鮮

先月号でも紹介したとおり、『パックマニア』がMSX2で登場するぞ。予想していた以上の完成度で、パックマンがやられて回りながら消えていくところや、フルーツターゲットのスコア表示、はてはジャンプ中のパックマンに影がついていたりと、本当にアーケードそっくり。ナムコの技術力にただただ驚くとともに、パックマンの時代の変遷を感じるものがあります。

また、旧作にくらべグラフィックが大幅にグレードアップされた点も見逃せません。かわいさはそのままに、立体的になったキャラクターたちや、カラフルで美しいステージは『パックマニア』ならでは。それでいて、旧作の持つイメージを壊していないのはさすが。

右の〝PACMAN'S PARK〟なんか、グラフィックは格段に違えど、有名な『パックマン』のステージをそのまま再現していて、ファンには涙モノなのです。パックマンもジャンプができるようになったし、ふたたび大活躍しそうな気配だね。

⬆ダブルエサを食べれば、得点倍増。ナムコお得意の7,650点もあります。

アクション
- ナムコ
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 3月16日発売
- 価格6,800円

PACMAN'S PARK

その他にもいろいろあるぞっ

みなさん、こんにちは。私はパックマンが大好きで、ゲーム基板まで持ってしまっている自称、パックマニアです。パックマンにはチトうるさいこの私がなぜ、こんなところにいるのかというと、上に書いてある記事以外のもっと具体的なことをここに書いてくれ、と頼まれたからです。それではまず、ゲーム中にでてくるさまざまな情報についてお伝えしましょう。

『パックマニア』は旧作でおなじみのパワーエサに加え、スピードアップするスーパーエサや得点が大幅にアップするダブルエサなどが増えています。

ラウンドはブロック面、ピラミッド面などの4種類で構成されており、総ラウンド数は23もあるサービスぶり。もちろん伝統(?)のコーヒーブレイクも用意されているのがうれしいですね。

そして画期的なことに、パックマンはジャンプできるようになりました。ジャンプ中に方向を変えることができるので敵にはさまれてアウトというのがなくなったのは大きな進歩。これは昔からのファンの中には賛否両論あったけど、意外にこれがアクション性を高めていておもしろいですよ。

新キャラクターも登場しています。灰色と緑の兄弟モンスター、コモンがそれ。こいつはパックマンのジャンプに合わせてジャンプするなかなかのクセモノなのです。

このゲームで遊んでいると、パックマンがアメリカでも大ヒットした理由がわかるはず。単純だし、ついつい後をひいてしまうのです。MSX-MUSICにも対応しているので、ポップなBGMが楽しめますよ。

SANDBOX LAND

⬆ほらほら、パックマンに合わせてジャンプしている緑色のモンスターがわかるかな？　コイツが強敵〝コモン〟だ。

JUNGLY STEPS

⬆お、フルーツターゲットのピーチが出ているぞ。面が進むとフルーツの種類も変わっていくのだ。次は何かしら。

どこかに大きな陰謀の影が!!

首斬り館

次々と神隠しにあう娘たち。それを追う逐電屋藤兵衛の前に突然現われた４人の殺し屋の目的は何なのか。元禄時代の江戸を舞台に、藤兵衛が我流の忍法で大暴れする!!

元禄８年の江戸。５代将軍、綱吉の〝生類憐れみの令〟に代表される圧政によって庶民は苦しい生活を強いられていた。やがて江戸から逃亡しようとする者たちが続出。彼らの行く先は、幕府に隠然たる権力を持つ水戸のご老人によって唯一〝生類憐れみの令〟が認められていない水戸領内である。

必然的に、逃亡者を無事に江戸から逃亡させる〝逃がし屋〟という稼業が現われた。その〝逃がし屋〟の中に、〝逐電屋藤兵衛〟の異名をとる者がいた。

藤兵衛は我流の忍法を操り、どんなに困難な仕事でも決して失敗せずに片づけてしまう。年は30歳前後でいつも薄汚れた着流しである。素姓についてはいろいろと噂があるものの、謎につつまれている。

実際に藤兵衛に忍術を教えたのは、俳人でありながら水戸のご老人の直属の隠密を務める、芭蕉であった。藤兵衛やその仲間に〝芭蕉先生〟と呼ばれており、世間には死んだと見せかけている。

◆それぞれ薬、人形、笛、拳法などの得意とする武器を使って攻撃してくる。

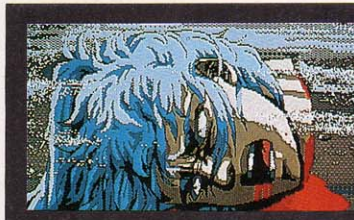
殺し屋を操る人物とは

ある日藤兵衛の隠れ家に芭蕉が訪れ、井荻屋の娘、お志津を水戸へ逐電(逃がすこと)させるよう依頼した。しかしお志津は３日前に神隠しにあい行方知れずなのだ。

お志津の行方を追う藤兵衛の前に、蚤助、邪海、張、暗月斎という名の４人の殺し屋が立ちはだかる。この一味の背後には島原の乱の生き残りと称する謎の人物がおり、幕府転覆を企てているらしい。連中と神隠しとの関係は……?

終盤のRPG場面が腕の見せどころ。気合を入れないとエンディングは見ることができないぞ

藤兵衛にはひょう吉と瑠璃子というふたりの仲間がいる。ひょう吉は青トカゲと馬の目で作った目つぶしを武器とする。曲がったことが嫌いな性格。瑠璃子は霊岸島に住む呪術師で殺された父、玄心と同じように降霊の法を使う。

アドベンチャー
■BIT^2
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売日未定
■価格8,800円

運のよさとオカで資産を増やしまくれー!

アメリカン・サクセス

おなじスタートラインに立ちながら、かたや財閥にかたや一文無しに……。ひたすら運を祈りましょう。はがゆくて体がかゆくなっても祈ることなのです。

⬆こんな楽しい人生を送りたかったら、お金持ちになることです。うまくなれるかな。

出だしはみんな平等だ

この『アメリカン・サクセス』は、このごろ人気がガンガン上がっているスゴロクを基盤としたボードゲームに投資シミュレーションをプラスしたもの。各自1,000Gを持ってスタートし、いかに資産を増やすか、あるいは他の人を破産させるかで勝負を競うのだ。

まず10人のキャラクターの中から好きなキャラクターを選んでスタート。不足人数分はコンピュータが補ってくれるので4人揃わなくてもプレイできる。

ボード上にある農場、工場、鉱山、リゾート地の4種類の土地を購入し、設備投資によって得た生産物をお金に換えられるようになれば一人前。でも最初からそんなにうまくいくわけはないので、とりあえずは土地を購入して自分の土地に止まった人から通行料をとって資金をためるのだ。土地の購入権はその土地に最初に止まった人にある。

やがて運命は分かれる

せっかく土地を購入しても、その土地にもう一度止まらなければ設備投資はできない。それに生産物があっても商品取引所に止まらない限り、換金できない。こればかりは運を祈るしかないのだ。

さらにいろいろなイベントも用意されている。病気のコマに止まったために3回休まなければならないとか、台風や火事などの災難が襲ってきて土地が荒らされてしまうこともある。それもこれもみんな運。あーバカバカ、どうして私だけがこんな目に……と嘆く不運続出の人が必ずひとりはでてくるぞ。こうなるといよいよ盛り上がってくるのだよ、はっはっは。

このテのゲームは同じ画面上をグルグルまわっていることが多いため、一見単純そうに見えるけれど、一度始めるとやみつきになってしまうのだ。しかも『アメリカン・サクセス』のキャラクターは経済状態やイベントによって表情が何種類にも変わるので、それを観察しているだけでもおもしろい。特にアンラッキーなことが連続して起こり、破産への道をたどるあたりは見ものだ。

⬆キャラクターによって表情の変化がかなり違うぞ。

➡左下にあるラッキーポイントでひと儲けしたいね。

シミュレーション
- ■ウインキーソフト
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■発売中
- ■価格6,800円

4種の土地を計画的に購入

土地の値段によって通行料や生産高がかなり違う。安い土地をたくさん買ってコツコツ収入を得るか、それとも高い土地に運を賭けてみるか。このあたりはプレイヤーの性格がよくでるのだ。君はどっちのタイプ?

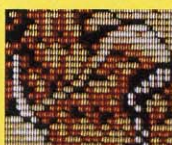
農地

⬇農産物の売上げは、すぐに入るので便利。

工場

⬇最もギャンブル性の高い土地だといえる。

鉱山

⬇生産物の価格や生産高はなかなか高いのだ。

リゾート

⬇通行料が一番高いが収入はそれだけ。

表情に注目!!

ジュディーの場合

⬆表情の種類はまだまだある。と一っても調子が良かったり、逆にと一っても悪いときにとんでもない顔になってしまう。

ブロンウィンが2人登場!?

デュアル・ターゲット

第4のユニット3

美少女が超能力を使って戦うゲーム、といったらそりゃあもう、『第4のユニット』シリーズ。すっかりアイドルと化したブロンウィンがまたまた大活躍!!

<統合軍きょくとう地区作戦本部>
ブロンウィンは、ひとり自室でカガミをみつめている。

話す　考える　助け

DUAL TARGETS
THE 4th UNIT ACT.3

⬆このゲームの写真は、すべて開発中のものです。

PPBが盗まれたよーっ

第4のユニットシリーズも、これで3作め。今回は、『デュアル・ターゲット』とメインタイトルがつき、内容も前作をひきつぎながら、充実した展開をみせている。

前作でのブロンウィンの任務は、WWWFがもくろむサイボーグ計画を失敗させること。なんとか計画を阻止することはできたものの、いくつかの謎を秘めたエンディングだったはず。そのひとつが、ブロンウィンとうりふたつの女の子が、意味ありげに登場したということだ。デュアル・ターゲットでは、そのブロンウィンに似ている女の子が〝スイシーゼ〟という名で、重要な意味をもって登場するのだ。

物語の始まりは、こんな感じ。ブロンウィンは、自分の部屋で鏡に向かって何やら考えていた。と、そのとき突然爆発音が聞こえ、侵入者を知らせる警報が鳴り響いた。基地内では、越中博士がサイコパワーブースター(PPB)を開発している最中で、それを狙ってWWWFが侵入してきたのだ。ブロンウィンたちは必死で抵抗したが、WWWFの手によって、PPBは越中博士とともに連れ去られてしまった。

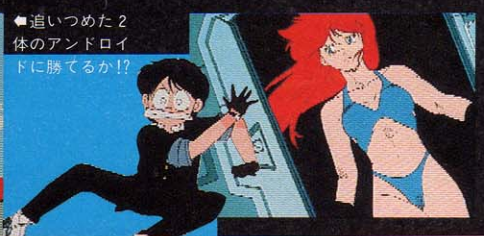
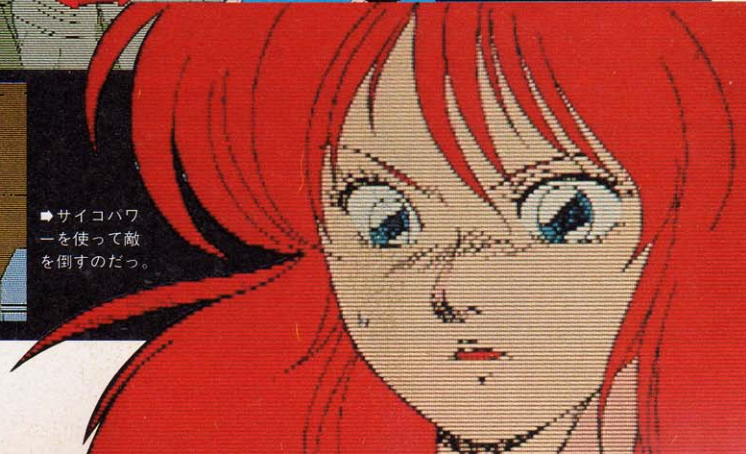
おなじみのセスとアッシュは、博士とPPBの捜索を開始するが、ブロンウィンには別動隊の奇襲に備えて、待機命令が下された。ふだんの生活に戻るため、いつものように登校するブロンウィン。しかし、学校に着いてみると、もうひとりのブロンウィンが校舎を破壊していた!!　それが、ブロンウィンのにせもの、つまりスイシーゼだったのである。そして、ブロンウィンとスイシーゼの戦いが始まるのだが、果たして結果は……?

今回、大きく変化したところは、コマンドに喜、怒、哀、楽、謝の要素が加わったことだ。たとえば、同じ〝考える〟というコマンドでも、喜と怒ではメッセージが変わってくるというわけ。すごいでしょ。

アドベンチャー
■データウエスト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■3月発売予定
■価格未定

WWWFとの戦いは、まだ終わっていなかった。死の商人の異名をもつ彼らは、新たな計画を企てて、再びブロンウィンたちに攻撃を仕かけてきたのである。ブロンウィンは、今回も彼らの計画を阻止することができるだろうか?

ところで、サイコパワーを駆使することでおなじみのバトルモードは、今回も随所におり込まれている。ジャンプ、パンチ、キック、ブラスト、シールドなどのアタック方法の中から、その場に応じたものを選んで戦う。やはり、優勢となるには、サイコブラストを使うのが一番いいようだ。

⬅追いつめた2体のアンドロイドに勝てるか!?

➡サイコパワーを使って敵を倒すのだっ。

写楽の三つ目がキラリと光れば超能力が炸裂だ!

三つ目がとおる

巨匠、手塚治虫の意欲作『三つ目がとおる』が、パソコンゲームに姿を変えて復活した。主人公・写楽保介の奇怪な能力を駆使した冒険が、今、始まるのだ。

しゃらく　でも、ほんとうにゆうかいだっ　だら、あとをおいかけなさい。　けんもち

原作はなんと15年前のもの。読んだことあるかな?

古代三つ目族の謎とは?

とある嵐の夜のこと、犬持博士のもとに突然、子連れの婦人が訪ねてきた。驚くことに、その婦人の額には不思議な第3の目が存在していたのである。彼女は博士のところに子供を残したあと、落雷に打たれて絶命したのであった。

残された子供・写楽保介は成長するにつれて婦人と同じような第3の目が現われ、それと同時に人並みはずれた能力を発揮し始めた。そこで博士は、写楽を普通の男の子として育てるためにその奇怪な目にバンソーコーを貼りつけた。

しかしある日のこと、写楽の唯一の親友である和登さんが急に行方不明になってしまったことから事態は急転する。どうやら背後には古代三つ目族の謎がからんでいるらしいのだ。博士から特別にバンソーコーをはがす許可を得た写楽は、ひとりで和登さんを捜す旅に出たのであった……。

手塚治虫の人気漫画を題材にした、ユニークなアクションアドベンチャーゲームの説明だ。キミは額に第3の目を持った少年・写楽保介となって、さらわれてしまったガールフレンドの和登千代子さんの消息をたどりつつ、古代三つ目族の謎に挑戦するのだ。

写楽は基本的にオーラを武器としているのだが、道中で手に入るがらくたチップを一定量集めることによって、いろいろなアイテムを作り出すことができる。アイテムは写楽の分身を造るクローン装置や、敵の動きを止められる脳みそトコロテン装置など、風変わりなものが揃っているぞ。

冒険の舞台となるのは、東京を起点にイースター島、マヤ遺跡など5ステージ分用意されている。

アクションアドベンチャー

- ナツメ
- MSX・メガROM
- ビデオRAM16K
- メインRAM16K
- 3月下旬発売
- 価格7,800円(予定)

STAGE1

まずは東京が舞台。突然消えてしまった和登さんを捜すために、写楽はまず町の人々から情報収集をしなければならないのだ。この面のボスは巨大な青龍(シャオルン)だぞ。

⬆和登さんはどこに？　写楽の命を賭けた冒険がこれからスタートするのだ。

STAGE2

和登さんを連れ去ったらしい男を追いかけた写楽は、イースター島のロンゴロンゴ島にたどり着いた。ここではボキ族の長老に会い、女王ポゴを救出するのだ。ボスは邪神像。

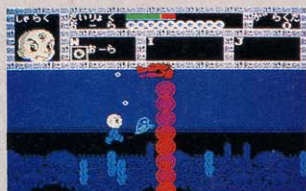
⬆舞台は一転して南の島に。ボゴ族やアボッタラ族が襲いかかってくるぞ。

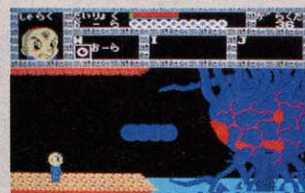
⬆おおっ、美しい夕やけ。こ〜んな中でも、敵は容赦なく襲ってくるのだ。

あら　懐かしっ

➡手塚漫画ではすっかりおなじみのヒョウタンツギもいるのだ。

STAGE3

今度の舞台はなんと琵琶湖の地下神殿。写楽は神殿中にある石板に書かれた文字を解読して、古代三つ目族に関する2つの物語を知ることになる。その後閉じ込められてしまった写楽は、最下層でボルボックに出会う。

⬆なんと琵琶湖の底に地下神殿が？　ここで重要な情報が手に入るのだ。

⬆石板には古代三つ目族の謎を解くカギとなるかもしれない文字が……。

⬆あちこちを歩きまわってみると、最下層にはボルボックが生息していた。

人気のディスクステーションに増刊号が登場

ディスクステーション スペシャル春号

2ヵ月に1度、発売されているディスクステーションとは別に、春の特別号が登場するぞ。中身は、アドベンチャーからRPG、福袋となかなかやってくれてます！

➡ボリュームタップリの内容に低価格。これがいいのです。

なんとディスク3枚組!

ディスクステーションといえば、発売と同時にMマガのTOP30の上位に登場する常連ソフトだね。その内容は新作ソフトのテストプレイや、人気ゲームのデモなど、なかなか豊富だったよね。

そのディスクステーションに春の特別号が発売される。内容は、RPGあり、アドベンチャーあり、また福袋ありと、3枚のディスクにギュっと詰め込んであるのだ。

ディスク3枚!? そう、今回は3枚組なのだ。そのぶん価格もふだんよりやや高い3,980円。だけど、どのゲームも1本で十分市販ソフトとして通用するデキなので、この価格でも安心して買える。このへん、さすがはコンパイルってとこだね。このスペシャル春号の発売日は3月8日なので、この本が出ている日にはお店に並んでいるはずだぞ。

アプリケーション
■コンパイル
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■3月8日発売
■価格3,980円

RPG ロールプレイング ランダーの冒険

魔物によって混乱した世界を救うのは私だ！ というわけで登場するのはコンパイルのマスコットキャラ、ランダー君。このゲームはドラクエタイプの正統派RPGなのだ。主人公のランダーを操り、悪の大魔王を倒そう！ 旅は長いぞ。

⬅広大な世界を、勇者ランダーは冒険するのです。

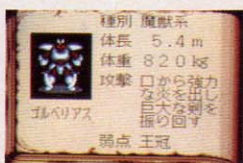
⬅町に入って装備を整えよう。武器屋はどこ？

福袋

さてさて、福袋の中身にはいったいなにが入っているのか。ここで紹介しちゃいましょう。まず、"うさ雀"は、ウサギと絵合わせ麻雀を楽しんじゃうもの。ウサギのいろいろなリアクションが笑わせてくれます。ルールも絵を合わせていくだけ、という単純さ。けっこうハマるかもよ？

"アレスタキャラクター図鑑"は、シューティングゲーム、『アレスタ』に登場する兵器の解説を、"ゴルベリアスキャラクター図鑑"は、『真・魔王ゴルベリアス』のボスキャラを、それぞれ細かく解説してくれるぞ。これがなかなか凝っているのだ。

⬆カワイイナビゲーターがアレスタの各メカを細かく説明する。

⬆ウサギのくせに、けっこう強い。負けるとちょっと悔しいぞ。

⬆本のようなデザインがグーだ。なかなかカッコイイ。

AVG アドベンチャー 平安妖怪伝

勇気ある若者が都でおこった妖怪事件を解決すべく旅立つ決心をする。先祖代々に伝わる短剣とヨロイを装備した若者に襲いかかる妖怪たち、ときには知恵を、ときには力を使い妖怪を退治してゆく若者。はたして、都に住む最強の妖怪を退治することはできるのだろうか。

コマンド選択式のアドベンチャー。特に妖怪のグラフィックや、アニメーションは必見だ。

⬆コマンド選択式なのでラクチン。

⬆女の子に止められても、行く！

パナソフトがディスクマガジンを発売!

DISC PAC

毎季節、1回。約4ヵ月に1本のペースで発売予定というDISC PAC。使いやすいツールや人気ゲームのパロディーなど、遊び心満載でパナソフトより新登場だ!

⬆キレイなグラフィックのタイトル画面。なかなかセンスがいいね。

気になる内容はいかに!?

ビッグニュース! あのパナソフトよりディスクマガジンが発売されるぞ。その名もDISC PAC。PACの部分の正式な名称は、Pana Amusement Collection。年間、春、夏、冬の3～4回の発売予定。では、中身はどんなソフトが入ってるのかな?

まず、パロディーシューティング。〝あーぱーみゃーどっく〟だ。これは、MSX2+専用ソフト、レイドック2の完全なパロディーで、MSX2+はもちろん、MSX2ユーザーもプレイ可能なのだ。また、総合グラフィックソフト〝EASY〟は、非常に使いやすいお絵描きソフト。そして、オリジナルアクションゲーム〝ふんふんバスケット〟や、自分でストーリーを改造できる変幻自在のテキストアドベンチャー〝不思議の国のアリス〟など、すごいソフトがめじろ押し!

もちろんゲームばかりじゃない。MSX2+では自然画で、MSX2でも256色モードで見れるアイドルのピンナップ集や、T&E社長、横山英二氏のU.S.A.レポートなんてのも入っている。とにかくディスク3枚にいろいろな企画を詰め込んで3月18日に発売予定! なのだ。

ゲームもあるで!

■あーぱーみゃーどっく!

全編ギャグまたギャグの応酬。名古屋を舞台にしたパロディーシューティングなのだ。特に名古屋の人と一緒にプレイすれば、おもしろさも100万倍になるぞ。ゲームは1人プレイも2人同時プレイも可能。

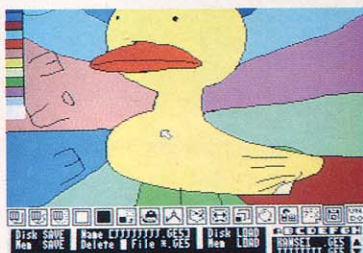
⬅あれが有名な名古屋の100メートル道路ね。

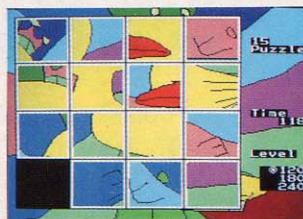
⬅なんと、名古屋城が要塞になってたら。

⬅名古屋の上空で華麗なドッグファイトを展開!

■ふんふんバスケット

ブタさんとブタさんが鼻息で風船をゴールに入れあう、奇妙なゲーム。コミカルな音楽とブタの動きが妙にマッチ!

⬆なんか、見ててほのぼのさせられるぞ。

グラフィックツール EASY

⬅環境ソフトとして使っても、なかなかすてきだ。動くぞ。

⬅15パズルで遊びましょ。これはちょっとむずいぞ。

⬆なかなか使いやすいツールなのだ。

本格的な機能を満載した高性能グラフィックツール。それが〝EASY〟だ。かなり膨大なソフトのため、3回連続してDISC PACに登場、最終的にはなんと、アニメーションだってできてしまう、というすぐれものらしい。今回は入門編だけど、ただ絵が描けるってだけでなく、描いた絵を15パズルにしたり、環境ソフトにまでなってしまうらしい。自分の描いた絵が音楽に合わせて動いたり、パズルになったりするのは、なかなか気持ちがイイぞ。

また、サイオブレードのゲームデザイナーによる、「これで君もプロになれるかも?」というグラフィック講座もある。これで君もプロを目指そう!?

アプリケーション
■パナソフト
■MSX2/MSX2+・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■3月18日発売
■価格2,980円

セイクリッド・ファンタジー・シリーズI

ミッド・ガルツ

MID-GARTS

ドラゴンに育てられたひとりの少年が剣を手にしたとき、物語は始まった。剣に託された神の意志によって、人間の運命が操られるかもしれない!?

⬆レッドドラゴンを倒すため、サークン・ホワイトとともに戦いに出るカイン・サージュ。

〝セイクリッド・ファンタジー・シリーズ〟とは、新たな時代をめざす者たちの物語だ。舞台となる世界には、創世から2万年以上もの時代の流れが設定されている。

シリーズ第1弾の『ミッド・ガルツ』は、紀元後1万7592年から2万2439年の間の出来事を中心に、物語がくり広げられていく。全部で12のストーリーで構成され、そのほとんどは、横スクロールのアクションアドベンチャー形式になっている。ドラゴンが君臨する時代、主人公のカイン・サージュが、レッドドラゴンを倒すために、サークン・ホワイトという名のドラゴンとともに旅立つという物語だ。途中、縦スクロールやビジュアルシーンのみの画面も用意され、後半には『ミッド・ガルツⅡ』につながる話などもあるという。

MSX版では、今回紹介した2＋専用が先に発売され、4月ごろにはMSX2用が前、後編に分けて発売される。内容的には、どちらもまったく同じということなので2＋を持っていない人でも、安心して発売を待つのだ！

⬆手に入れた剣を使って、戦うのだっ。

⬆このゲームでは剣が重要な意味を持つ。

⬆このゲームの画面は、すべて開発中のものを撮影して使用しています。

アクションアドベンチャー
- ■ウルフチーム
- ■MSX2＋・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■3月下旬発売予定
- ■価格12,800円

業界初のTVドラマ・タイアップゲーム登場！

スーパーコックス

「MSXのゲームがテレビドラマになるんですよ」と、コンパイルの富川さんが興奮して電話をかけてきた。ありゃ、それはスゴイってんで、『スーパーコックス』を紹介しちゃおう。

➡ほら、ケレシスがいるでしょ。

スーパーコックスとは、5月に発売が予定されているアクションゲーム。真・魔王ゴルベリアスのパロディーとして作られた、MSX2、2＋兼用ソフトだ。で、注目したいのは、このソフトを題材に、東宝が協力してテレビドラマが作られたこと。4月6日夜9時～11時に読売テレビ系で全国放映される、木曜ゴールデンドラマ『花むこの母VS.花嫁の母』がそれだ。

物語は、ゲームプロデューサーである主人公千里(岩崎良美)が、夫の家に嫁入りしたところからはじまる。そして、このテのドラマお決まりの〝姑(草笛光子)と嫁の対立〟が、花嫁の母(菅井きん)も巻き込んで繰り広げられるというわけ。そんなある日、深まるこの対立を収めるために千里が考えたのが、自作ゲームを使って母親同士を仲直りさせようという計画。はたしてうまくいくのかな？

というわけで、くわしいゲームの紹介は来月号で。まずはドラマを見て、スーパーコックスの雰囲気(？)を楽しんでね。内容は相当〝コンパイルしてる〟らしいぞ！

⬆ドラマのワンシーン。みんな見てね！

⬆横スクロールのアクションゲームだ。

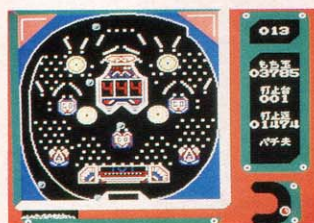
アクション
- ■コンパイル
- ■MSX2、MSX2＋兼用・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■5月8日発売
- ■価格未定

臨場感バツグンの、パチンコゲームの登場なのだ

パチプロ伝説

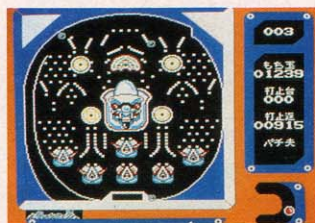
ここは開店したばかりの"パチンコ出る出る１号店"。キミは、持っている100個のパチンコ玉で、すべての台を打ち止めにし、『パチプロ伝説』を築きあげるため立ちあがった戦士なのだ。

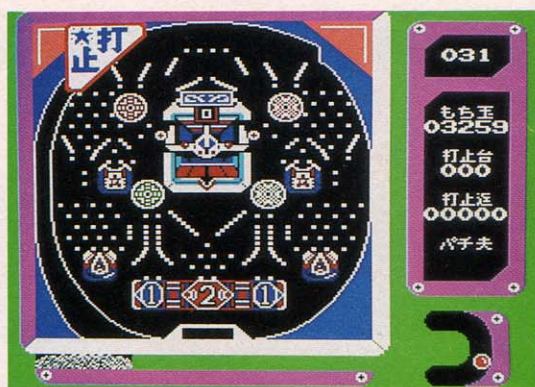
➡なんてハデなハチンコ台なんでしょう。

⬆どのハチンコ台から始めようかな？

⬆これはエイリアン？　目玉をねらえ！

⬆もちろん、セブン台だってあるのだ。

左の画面ではアドベンチャーのようにみえるけど、これは純粋にパチンコを楽しむためのソフトだ。

場所はオープンしたばかりの店、"パチンコ出る出る１号店"。実際に店内を歩きまわり、自分で気にいった台を探すことができるし、店内にいるさまざまな人と話をして、役にたつ情報を聞き出すことだってできるのだ。

パチンコ台も数種類用意されていて、もちろん、釘のつき方を調べるために虫めがねを使うこともできる。全部で72台もあるから、いったいどの台から始めたらいいのか、まよってしまう。

パチンコ台そのものもリアルな出来栄えで、玉のリズミカルな動きについみとれてしまう。パスワード機能もついていて、今まで打ち止めにした台数と、持ち玉の数を記録することができるから、たっぷりと楽しめそうだね。

テーブルゲーム
- HAL研究所
- MSX2・ROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- ３月下旬発売予定
- 価格未定

田代まさしの

動きがとってもコミカルな、アクション・アドベンチャーなのだ！

プリンセスがいっぱい

あの田代まさしのアクション・アドベンチャーゲームなのだ。舞台となるおとぎの国は広い。野を越え、山を越え、とらわれのプリンセスたちを、無事に救い出すことができるか!?

➡おっと、いきなり何者だあ？

いまをときめくコメディアン、田代まさしの(あれ、コメディアンでいいんだっけ)アクション・アドベンチャーゲームの登場だ。

おとぎの国が魔界の支配者ウルトラ・マージョにおそわれ、４人のプリンセスたちがとらわれの身となる。そこで、田代まさしことマーシーが妖精につれられて、おとぎの国へと冒険に出かけた……。

これがこのゲームの始まりだ。プリンセスのいるおとぎの国は４つのステージからなり、それぞれおやゆび姫の国、人魚姫の国などとてもメルヘンチックなステージが用意されている。どの国から始めてもいいのだが、マージョの手下どもに邪魔されて思うように先へ進めない。上下左右にいりくんだマップも手伝って、そう簡単にはクリアーできないゾ。

そのほか、キャラクターの動きがとってもよい。マーシーの動きはもちろん、おでこの毛がふさふさとゆれるところなど、細かい所へのこだわりがみられる。アクション大好きの人にはなかなか楽しめる１本じゃないかな。

⬆このハートでダメージが回復するぞ。

⬆あー、とってもカワイイ骸骨。

アクション
- HAL研究所
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- ３月下旬発売予定
- 価格未定

フィッシングアクションゲーム第2弾!!

釣りキチ三平 釣り仙人編

今回の三平の挑戦相手は、一筋縄ではいかないのだ。釣りにかけては誰もかなう者がいないという釣り仙人が、次々と謎多き釣りコースを作り出す。釣って釣れないことはない、ガンバレ三平!!

➡釣りに命をかける三平だ。

⬆ただの老人ではない。釣り仙人なのだ。

⬆釣りのテクニックも必要になってくる。

日本から遠く離れた西の国のはずれに、釣りの奥義を極めたという〝釣り仙人〟がいた。彼は、自然ではあり得ないような釣りコースを作っては、うでに自信のある釣り人たちに挑戦させていたが、そのコースのボスを釣りあげた者は、まだ現われていない……。

前作〝ブルーマーリン編〟に続く『釣りキチ三平』の第2弾は、三平が釣り仙人の作った釣りコースに挑戦していく〝釣り仙人編〟だ。左右への横スクロールでコース内を移動し、エビやカニなどの敵をかわしながら魚を釣り、ボスの部屋に入るためのカギを手に入れる。そして、部屋の中に入ったら、いよいよ手強いボスに挑戦だ。

コースは全部で6つ。面が進むにつれコースは長くなり、地形も複雑になる。そのため、ルアーの選択など、作戦を立てながら進んでいかなければならない。

基本的には、敵をかわして魚を釣るアクションゲームだが、作戦を考えるという点で、シミュレーションの要素も多分に含んでいる。また、キー操作も慣れればそれほど難しいものではないので、気軽に釣りの気分を味わえるゲームだ。

アクション
- ビクター音楽産業
- MSX2・ROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 3月発売予定
- 価格未定

1ヵ月で棋力がグーンとアップする!!

プロの碁 ―パート2―

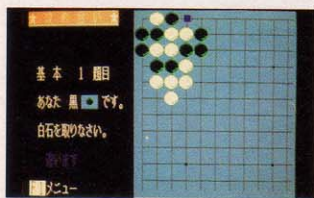
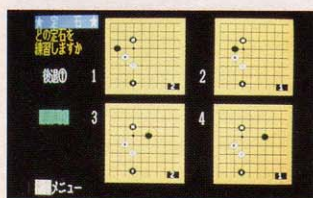
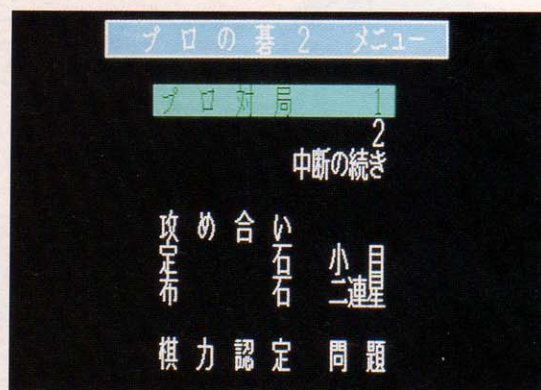
世の中には、5段の棋力をもつ小学2年生もいるらしい。天才だからしかたがないなんて、なかばあきらめていませんか? プロの手を覚えることによって、キミの腕もきっと上がるはずだ!!

➡まずはメニューを見てね。

囲碁を始めてからもう何年もたつというのに、今だに上達しないのはなぜだろう。自分には才能がないのだろうか……と思っているキミ、ちょっと待って。あきらめるのは、まだ早いのだ。

キミは、早く上達するためのポイントを知ったうえで学んでいるだろうか。よくいわれているのは、正確な定石を覚える、石の形を学ぶ、攻め方を身につける、正しい手筋を学習する、などだ。しかし、決定的なポイントがもうひとつある。それは本物、つまりプロの指導を受けて実戦学習をすることだ。

この『プロの碁 パート2』は、2級から3段をめざす上級者を対象にして作られている。『プロの碁』をさらに機能アップさせ、おもしろく問題に取り組めるよう、工夫がほどこされているのだ。

内容は、プロ対局、攻め合い、定石の研究、布石などのほかに、関西棋院がプレイヤーの棋力を公式認定してくれる問題も、用意されている。その場ですぐに段級認定問題の合格、不合格がわかるようになっていて、免状も発行してくれるぞ。キミも手筋と碁感を身につけてチャレンジしてみては?

⬆間違えると正しい位置を教えてくれる。

⬆どの定石で練習するかを決めるのだ。

テーブルゲーム
- マイティ マイコン システム
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格9,800円

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は2月13日現在のものです。

3月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーションスペシャル春号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,980円
16日	●パックマニア　ナムコ MSX2/2DD/6,800円
18日	●DISC PAC　パナソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/2,980円
20日	●美しき獲物たちPARTⅥ　グレイト MSX2/2DD/4,000円
21日	●熱血柔道　ポニーキャニオン MSX2/ROM/6,800円
21日	●マラヤの秘宝　ポニーキャニオン MSX2/ROM/5,800円
23日	●プロ野球ファミリースタジアム ホームランコンテスト　ナムコ MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,200円
24日	●釣りキチ三平～釣り仙人編　ビクター音楽産業 MSX2/ROM/8,200円
上旬	●マスターオブモンスターズ マップコレクション　システムソフト MSX2/2DD/4,500円
中旬	●怨霊戦記　ソフトスタジオWING MSX2/2DD/9,800円
下旬	●まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/6,800円
下旬	●首斬り館　BIT² MSX2/2DD/8,800円
下旬	●三つ目がとおる　ナツメ MSX、MSX2兼用/ROM/7,800円
下旬	●ビバ ラスベガス　HAL研究所 MSX2/2DD/価格未定
下旬	●パチプロ伝説　HAL研究所 MSX2/ROM/価格未定
下旬	●田代まさしのプリンセスがいっぱい　HAL研究所 MSX2/2DD/価格未定
下旬	●幽霊君　システムサコム MSX2/ROM/6,800円
下旬	●MID-GARTS Dual-Side　ウルフ・チーム MSX2+/2DD/12,800円
下旬	●雪の国・クルージュ　ザイン・ソフト MSX2/2DD/8,800円
下旬	●時空の花嫁 HEROIC FANTASY OF CITADEL　工画堂スタジオ MSX2/2DD/7,800円
下旬	●メンバーシップゴルフ　ソニー MSX2/2DD/7,800円
	●ファンタジーゾーンⅡ　ポニーキャニオン MSX2/ROM/6,800円
	●ウルティマⅠ　ポニーキャニオン MSX2/2DD/6,800円
	●マイト・アンド・マジック・ブック2　スタークラフト MSX2/2DD/9,800円

4月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション4号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,980円
上旬	●GCALC　HAL研究所 MSX2/2DD/14,800円
上旬	●悶々怪物(モンモンモンスター)　ホット・ビィ MSX2/ROM/6,800円(予価)
中旬	●シュヴァルツシルト　工画堂スタジオ MSX2/2DD/9,800円
下旬	●MID-GARTS Side-A　ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円
下旬	●死体置場で夕食を　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/9,800円
下旬	●ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称！強豪雀士編　ゲームアーツ MSX2、MSX2+兼用/ROM/6,800円
	●新入社員駆け出しシミュレーション 辛いか甘いかしょっぱいか　チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円
	●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ MSX2/ROM/7,800円(予価)
	●魂斗羅　コナミ MSX2/ROM/5,800円

5月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーションスペシャル初夏号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定
8日	●スーパーコックス　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定
上旬	●MID-GARTS Side-B　ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円
下旬	●ときめきセシル　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/価格未定
	●実戦でよくできる死活と手筋　マンティ マイコン システム MSX2/2DD/7,800円

6月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション5号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,980円
15日	●韋駄天いかせ男1ー麦子に逢いたいー　ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
15日	●韋駄天いかせ男2ー人生の意味ー　ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
15日	●韋駄天いかせ男3ー戦後編ー　ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
中旬	●ファンタジーⅢ　ボーステック MSX2/2DD/9,800円(予価)
下旬	●トワイライトゾーンⅢ　グレイト MSX2/2DD/7,800円(予価)

7月発売のソフト

日	ソフト
1日	●ハイディフォス　ヘルツ MSX2/2DD/7,800円
上旬	●神の聖都　スタジオ・パンサー MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定

発売日未定のソフト

●PLAYBALL2　ソニー
MSX2/2DD/6,800円

●テラクレスタ　日本物産
MSX2/ROM/7,800円

●西遊記(仮称)　グレイト
MSX2/2DD/価格未定

●カオスエンジェルス　アスキー
MSX2/2DD/7,800円(予価)

●センターコート　ナムコ
MSX2/2DD/6,800円

●ベトナム1968　スキャップトラスト
MSX2/メディア未定/7,800円

●クレイジークライマー　日本物産
MSX2/ROM/6,800円(予価)

●パイレーツ　マイクロプローズジャパン
MSX2/メディア未定/価格未定

●サイレントサービス　マイクロプローズジャパン
MSX2/メディア未定/価格未定

●ガンシップ　マイクロプローズジャパン
MSX2/メディア未定/価格未定

●新・白と黒の伝説　ソフトスタジオWING
MSX2/2DD/7,800円(予価)

●ZOIDS2 ゼネバスの逆襲　東芝EMI
MSX2/メディア未定/価格未定

●エストランド物語(仮称)　イーストキューブ
MSX2/2DD/価格未定

●プロ野球ファミリースタジアム　ナムコ
MSX2+/ROM/6,800円

的を絞った切り口で、鋭くゲームを批評!! そのゲームの楽しみ方あるいはゲームの周辺事情などを織り交ぜて、今日も書く書く、MSXソフトウエアレビューだあー!!

大正ロマンは琥珀色、ときたもんだ

琥珀色の遺言

壮麗で華やかな1920年代、琥珀色に輝く西洋館で殺人事件が発生。犯人は誰なのか？ 藤堂龍之介の活躍は、たった今始まったばかりなのです。

⬆こんな大邸宅に住んでみたいとは思うけれど、掃除するのだけは勘弁してほしい。

このごろ私は、分野でいうところの冒険小説を読みはじめているのだー。アドベンチャーゲームが好きなくせに、冒険小説には見向きもしなかった私がなぜ急に読むようになったかというと、すべてレッド・ダイアモンドのおかげ。

レッド・ダイアモンドというのは、マーク・ショアが書いた小説に登場する私立探偵の名前。本当はしがないタクシーの運転手なのだが、彼が夢中になって収集していたハードボイルド小説の本を奥さんに売り払われたショックのあまり、現実と自分の愛する小説の世界がごちゃまぜになってしまったのだ。そしてその日から彼は自らをレッド・ダイアモンドと信じて行動するわけで、もうむちゃくちゃ。ハードボイルドおたくの成れの果て……とでもいうのだろうか。ストーリーよりも浮きまくったレッドの姿がおもしろい。

しかし、レッド・ダイアモンドを冒険小説の入門書とするのはよろしくないということで、今はコンティネンタル・オプの登場するハメットの小説を読んでいる。これぞハードボイルドの真髄！

アドベンチャーゲームにおいて最もハードボイルドという言葉を連想させるのは、J.B.ハロルドをおいてほかにいないだろう。そのJ.B.をうんだリバーヒルソフトが新たに送りだしたのが、藤堂龍之介、つまり『琥珀色の遺言』に登場する私立探偵である。

ふーっ、やっと本題に到着しました。この琥珀色の遺言は、前評判が高かったこともあり、非常に期待していたのだ。オマケの手帳も欲しかったし……。

なんてご都合主義な龍之介！

龍之介という人間はなかなか人をおだてるのがうまい。しかし、どんな小説を書くのかと尋ねられて、複数の人に「あなたをモデルに書いてみたい」といってしまうとはちょっと調子がよすぎるのでは。智恵子へのキザなセリフにいたっては、もう頭が上がりません。

ボンジュール!! ガストンです

⬆Mマガのガスコン金矢氏とは、親子でも兄弟でもイトコでもハトコでもない。

悦太郎が・・・

どの殺人事件においても、第一発見者の証言を聞かないことには捜査が始まらない。発見者の回想シーンでは現場の様子が現われる。琥珀色の画面に目が慣れてしまっているので、ブルーのグラフィックにドキッとしてしまうね。

⬆毒殺された琥珀館の当主、影谷悦太郎。毎朝お茶を飲む習慣を知っていた内部の人間による犯行であるらしい。一体、誰が……。

➡悦太郎殺人事件の第一容疑者であった結城一馬も毒殺されてしまった。ほとんどの人が彼を嫌っていたので、容疑者が絞りにくくなる。

一馬が・・・

悪夢はまだ続く

舞台となるのは、1920年代の日本。龍之介は琥珀館と呼ばれる西洋館で起きた殺人事件の極秘捜査を依頼された。被害者は琥珀館の当主、影谷悦太郎。毎朝飲むお茶に毒物を投入され殺害された。

龍之介は悦太郎の甥芳明の友人ということで琥珀館で生活することになる。依頼人である執事の辰野からは、決して私立探偵であることがバレないようにと、強く言いきかされるのだった。

しかーし、バレるのだな、これが。ほとんどの関係者がうすうす気づいていたらしいのだが、第2の殺人が起きたあたりでもうバレバレになってしまう。ま、ここから本格的捜査が始まるってわけ。

捜査は琥珀館内だけでおこなわれるが、部屋の数は40近いのでなかなか大変なのだ。それにここの住人たちはよく屋敷の中を移動するのでそれを捜すのがまたひと苦労。話をしているところへ別の人が割り込んで来ることもある。

とにかくこのゲームにおける下準備のよさには、心から拍手を送ります。パチパチパチ。現存する1920年代の西洋館をはじめ、当時の服装、インテリアなど細部にいたるまで徹底的に取材をし、それがグラフィックにキチンと生かされているのだ。色も琥珀色で統一されていてとってもキレイ。キレイはキレイなのだが長時間プレイするとなると、私のように飽きっぽい人間にはどうも単調に思えてきてしまうのだ。そういうときには、これまた美しい自然画デモのディスクを見ればいいのだが。

で、肝心のストーリーはどうかといえば、確かに水準は高い部類に入る。よく練られているし、やりごたえもある。し、しかし……うううっ、期待が大きすぎたのだろうか、なにかが足りないのだ。何が足りないのかというと、えーっと、なんだろう。やっぱりあれですね、主人公の存在感。

藤堂龍之介という私立探偵は、人物設定が細かすぎたのではないだろうか。プレストーリーの小説の中に外見から生い立ちまでとても詳しく書かれている。どれをとっても魅力的なことばかりで、やった、かっこいー、と言って喜ぶ人もいるだろう。だが、少なくとも私にとって私立探偵というのは謎の部分が多い方が魅力的なのだ。

とかなんとかいっても、結局のめりこんでしまったのだった。アドベンチャーファンだもんね。

みなさん、のめりこむのもいいけれど、くれぐれもレッド・ダイアモンドにならないように注意しましょう。私も気をつけます。でもなー、ハメットの小説買い込んじゃったしなー。

データ：リバーヒルソフト
MSX2、2DD
9,800円

評/中村ジャム
（ロッコ・リコの子分）

おや、奇遇ですなぁ

部屋をのぞいたら、さっきまでいた人が消えていた、なんてことはザラにある。でもね、ちゃんとした部屋だけでなく廊下や縁側にいる場合もあるので注意してほしいです。

女はね、変わるんですョ

「智恵子さんは、好きな人はいないのですか？」
「いいえ、そんな人は、今まではいませんでしたわ．．．」

「ほう、今までは．．．ですか。それでは、今は？」
「今は．．．いえ．．わかりませんわ」　智恵子は、そう答えた。

⬆知的美人の智恵子先生だ

⬆あれっ、眼鏡がない……

⬆イロっぽいじゃないの

初対面のときから、積極的に智恵子にアプローチしていた龍之介。智恵子もまんざら嫌そうではなく、どんどん美しく変身していく。

事件解決後、このふたりはどうなったんだろう。気になるなー。

「智恵子さんとおっしゃいましたね。失礼ですが、誰か心に決められた方は、いらっしゃるのですか？」

10段階評価

	ジャム	千倉	ラメン
第一印象	9	8	8
操作性	8	8	8
グラフィック	9	8	9
シナリオ	8	9	9
お買得度	9	8	8

鈍感な私もこんなに落ちこみました

バランス・オブ・パワー

ゲームをやりながら勉強しちゃおう！ のノリで、手をだしてしまいました。しかし、現実はきびしい！ 真っ暗、真っ黒な画面の連続で次第に顔は真っ青に。

⬆ベートーヴェンを聴きながら、今度こそ！ と、ニギリこぶし。

この数ヵ月、うまい人のプレイばかりながめてきました。人のプレイを見ながら、あれこれ言っているぶんには、とても楽しいゲームなのです。ふだん使ってないボキャブラリーにあふれる会話ができて、ちょっとばかり、オトナの仲間入りしてしまったような気がするわけ。

たとえば、ソ連側で快進撃をしているNくんの後ろで、

「ソ連でプレイすると、勝ちやすいのね。そういえば、この前のニューズウイーク日本版に、〝水平エスカレーション〟っていう理論がでていたわ。ソ連軍の侵略に対して、米軍がソ連領の周辺全域に通常兵器による攻撃をかけるっていう戦略なんだけど、これをコンピュータでシミュレーションすると、ソ連が決定的に有利とでたんですって。コンピュータ上では、米軍がどこに攻め込んでも、ソ連軍は優勢な防衛部隊を配置できたそうよ。クリス・クロフォードはこんな状況も考慮にいれて、このゲームを作ったのかしら」

……。ね、ちょっとオマセなセリフでしょ。Nくんは言います。

「じゃ、真理さんも、ソ連側でどうぞ」

「え？ 私がやるの？」

「だって、勉強したんでしょ？」

それじゃ。ボッカーン！

「ほら、よく言うじゃないのさ。〝シミュレーション上の空論〟って……」

で、苦しいときの〝バランス・オブ・パワー・デザイナーズノート〟だのみ！ これは、ゲームのデザイナー、クリス・クロフォードが地政学に興味を持ってる人、また、持った人のために書き下ろした名著なのです。彼自身が上級者用のアメリカ側で、プレイをしている付録までついているので、これは私も彼の戦略にあやかろうと、試みました(コラム参照)。

また、この本の中で、ゲームのリアリズムについて、彼が言及してる部分も、なかなか明快。

教科書通りにやりました

鮮やかな技をご希望の方は、先月号のMマガをご覧ください。今月は、アンチョコ編。本文で紹介した著作には、〝作者自身によるリプレイ〟が、のっているのです。まずは市民戦になっている国をメモして、友好国政府に対する脅威を取りのぞく努力。また、反政府勢力の動向、クーデターの可能性、フィンランド化の可能性を示す地図をみて、チェック。

⬆パナマの市民戦は、自分の家の庭先で起きている火事のよう。1億ドルあげる。

政治的危機

アメリカの政府は1億ドルの軍事物資をパナマに与えた。

ソ連は米国の強情な態度にもかかわらず、国連の判断をあおぐだろう。

了承する

⬆何にでもケチをつけてくるソ連。強気でいても、このメッセージをみるまで不安。

But… のっけからどつぼにはまる

教科書通りとはいっても、本には、細かい戦略まで、のっていません。恥ずかしさもノドもとを過ぎた……。

非公式折衝

インドネシアでは
インドネシアは反政府勢力に資金援助をしたと、ソ連が関与した証拠を公にした。

ソ連はこの政策を修正することを拒否する。

強く出る　引き下がる
米国の利害:検討すべき　現在の威信値
ソ連の利害:重要ではない　0

⬆アメリカは、インドネシアで、最大で72ポイントの威信をもってるのよ。

政治的危機

インドネシアでは
インドネシアは反政府勢力に資金援助をしたと、ソ連が関与した証拠を公にした。

ソ連政府は、帝国主義者の干渉を正当化するつもりはない。

威嚇する　引き下がる
米国の利害:検討すべき　現在の威信値
ソ連の利害:重要ではない　41

⬆アメリカのほうがソビエトより、友好な関係を結んでいるんだからね！ 強気。

軍事的危機

インドネシアでは
インドネシアは反政府勢力に資金援助をしたと、ソ連が関与した証拠を公にした。

ソビエト政府は愚劣なアメリカ政府のき弁の結果には、責任を負わない。

デフコン3　引き下がる
米国の利害:検討すべき　現在の威信値
ソ連の利害:重要ではない　76

⬆ギョエ！ こいつ、いったい何を考えてるんだろ。「重要ではない」くせに。

軍事的危機

インドネシアでは
インドネシアは反政府勢力に資金援助をしたと、ソ連が関与した証拠を公にした。

ソビエト連邦はどのような犠牲を払ってもこの問題の為に全力をつくすつもりだ。

デフコン1　引き下がる
米国の利害:検討すべき　現在の威信値
ソ連の利害:重要ではない　157

⬆これ以上、進めたら爆発でしょ。早くもマイナス157点をしょってしまった……。

つまり、こういうことなんです。ほら、シミュレーションゲームをやるとき、やたら、データにこだわる人っていますよね。「このゲーム、軍隊の部隊数がいいかげんなんじゃない？」とか、「これは、4年前のデータだしね」などと、ケチをつけてしまう人。そこを、彼は、「リアリズムにとって、大事なのはプロセスであって、データではない」と、言及してるワケ。

ビルマのGNPがいくらかということより、そのGNPがどのようにして変化していくかが、大事。ニカラグアがワシントンとほとんど外交関係をもっていないという事実はそれほど重要でなく、なぜワシントンと外交関係をもっていないかということが重要。つまり事実は書物やそのたの静的なメディアによって語られるべきもので、コンピュータはプロセスを含む問題に対処するのに格好の道具だということ。ここに、このゲームの価値があるわけです。

確かに、こんな気の短い私でも、革命によって、政権がひっくりかえるときのタイミング、根回しのためのフィンランド化、ある一定のルールの上で行なわれる駆け引きを、体で味わえました。

ただし、とにかく、現実はきびしくて、クロフォードの技をマネしてみても、私のプレイするアメリカ側はいつも負けっぱなし。ずばり、右下の画面。どんどんさがる得点は、まるで、竹下内閣の支持率のようなのです。

データ：アスキー　MSX2
2DD　12,800円

評/チクリマリ
（ただのオシャベリ）

頭がさがるおまけ心

コンピュータは"情報"を処理するものではなく、情報を"処理"するものだ、と主張し、データはリアリズムにとって、重要な要素ではない、と言いきっているわりには、このデザイナーの細かい情報の配慮には、頭がさがってしまう。また「国際情勢の細かい点は変化したがその本質は変化していないので、私はこのゲームのアップデイト版を作る気はない」とも彼は言っていたのですが、結局、1990年版というニューバージョンも後に作られています。

新バージョンでは、イラン・イラク戦争がおこったり、より一段とそのプロセスのリアリズムぶりが追求されているらしい。そう、考えると、終わりはないゲームですよね。

⬆はっきりいって、ゲームとは何も関係ない数値。しかし、62カ国分つまってる。

⬆こうやって見つめなおすと、日本って平和です。今、私たちのすることは？

⬆GNPの数値だけ、ゲームの進行にそって変化していきます。これは政治犯の死刑。

⬆やっぱり、ヨーロッパは、政治的権利が断然強いのですね。

ちょっと欲をだして…

この本を持ってウロウロしていたら、ボーイフレンドのF君が
「あ、いいなあ、これ買ったの？ぼく、この著者の"戦争のテクノロジー"っていう本を5回くらい読んだよ。でも、この人すごいオタクだよ」
と、うらやましがっていました。

ジェームズ・F・ダニガン、アメリカ人。彼が制作したシミュレーションは米国防省、CIA、ソ連、イスラエルなどで使用され、その数は300以上っていうから、なるほど戦争シミュレーションの世界的なエキスパート。この『バランス・オブ・パワー』も、この本をベースにしている部分があちこちに見受けられるのです。

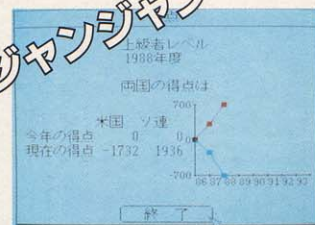
中東・アフリカ・アジア・アメリカ大陸・ヨーロッパと、地域ごとに分かれているので、私たちはそれぞれに必要としている情報のあるセクションにいけばいいのです。まず、その章でカバーされていることの概略があって、紛争の要因が簡単に説明されています。ここで、状況がつかめるから、あとは、地理的条件、歴史的条件とそれぞれの項を読めば、ほら、地政学が学べてくるわけです。紛争における最も重要な関係者を知り、超大国（アメリカとソ連）の利害度と関心度を確認。低い、中程度、高いと3つに分けて評価してあるので、そのままバランス・オブ・パワーと、リンクしてきてしまいます。これが非常に面白い！

⬆河出書房新社。3,800円。ずっしりの1冊。ジェイムズ・F・ダニガン著。

超大国の利害が"高い"部分で大いに目だつのが、朝鮮半島。ここでは、ソ連、アメリカ、中国、日本がそれぞれに深くかかわってきてるので、評価の表も大きくなってることに、注目。

BALANCE of POWER
Geopolitics in the Nuclear Age

10段階評価

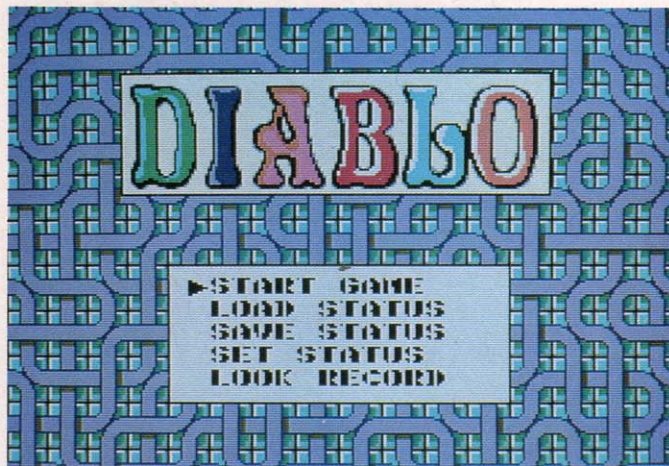
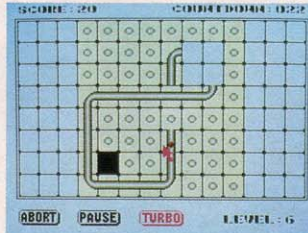
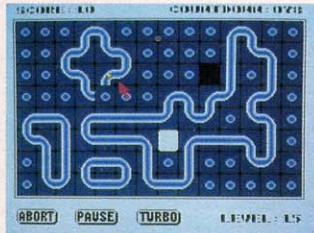
	ジャム	千倉	ラメン
第一印象	7	8	7
操作性	7	8	7
グラフィック	6	8	7
シナリオ	7	10	8
お買得度	7	9	7

ピース！なんてウカれていられない

ディアブロ

**最近はパズルゲームがハヤってるみたいですね。
で、このゲームもそうなんですよね、やはり。
一度やったらやめられない、止まらない！**

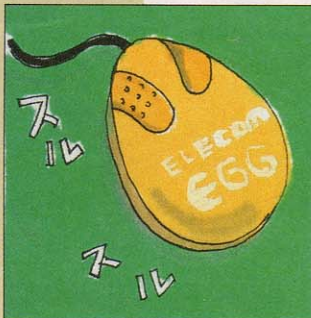
どうもこんにちは。今月は未成年レビュアー、ラメンが忙しいみたいなので、しかたなくボクがピンチヒッターとしてレビューをします。申し遅れました、ボクは首周クルブシというものです。いちおうライター兼ドットデザイナーという肩書きを持っていますけど、たいしたことはありません、ほんとに。ま、自己紹介はこれくらいにしておきましょうかね。

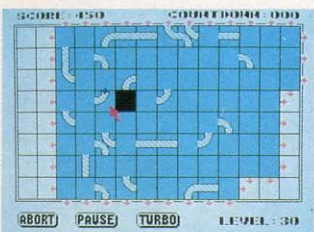
ところで最近ボクはマウスを買いました。それまでは借り物で済ましてたんだけど（べつにお金がなかったわけじゃないよ。ラメンじゃないんだから）、それがカワイイの。流線形をした黒のマウスなんですが、安かったわりには調子もよくて、仕事のときはとても重宝してます。やっぱりドットデザイナーというだけあって、いつもはグラフィックツールでチロチロと絵を描いたりしてますが、たまには息抜きにゲームもします。で、マウスを買ってしばらくたったある日、マウス対応のゲームなんぞを物色していたとき、ちと奇妙なパズルゲームがあることを知りまして、さっそく編集部でプレイしました。そうです。『ディアブロ』なんですねー、これが。

ピース上のレールに一定の速度で移動するボールを転がして、全部のレールを消すというじつにシンプルなルール。ピースをどう設置するか、といったパズル的要素に加え、そのピースをリアルタイムで目的の場所に設置しなければならないというアクション的要素がくすぐったいほどにニクい。やはり最初はスンゲー簡単なんだけど、レベル（このゲームでは、いわゆるステージのこと）が進むにつれ、キリキリと締め付けられるがごとく、難しくなっていくのです。中盤になるともう地獄！　考えたってわかんない。もう、感覚で解くしかないというか、例えると、たったひとりぼっちの暗い部屋が、徐々に狭くなってゆくような、そういう圧迫感すら感じますね。でも、やっちゃう。やっとの思いで解いたときの解放感と安堵感が気持ちいいから。スーッてカンジ！

⬆バックのレールを見ていて腸を連想してしまった。気持ち悪いようで気持ちいい!?

⬆始めはとっても簡単。「ちきしょう、なめてるのか！」ってくらいに簡単なんです。

⬆日本列島がモチーフのレベル。いろんなテクニックを覚えるのに適してるぞ。

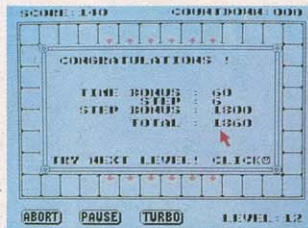
心の中でピース！（1）　今、マウスが熱いっ!?

本文でも少し述べましたが、このゲームはマウス対応になっています。で、カーソルキーやジョイスティックでプレイしてみた場合と、どれくらい違うか、っていう実験をしてみたのです。

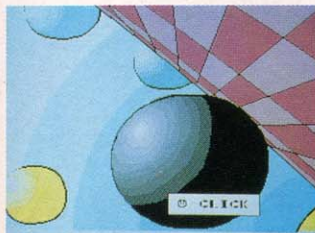
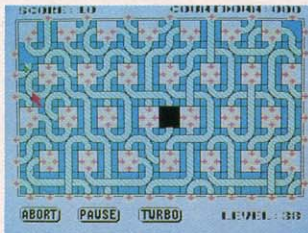
まずはカーソルキー。はっきりいって、まったくダメ！　思いどおりの操作ができないんだもん。うーん、なんか不向きって感じ。お次はジョイスティック。まあなんとかなるかな、くらい。でも、細かい操作はちょっと……だ。最後はマウス。前のふたつとは比べられないほどいい！　判断がそのまま行動に移せるような一体感があるのだ。マウスのよさが手に取るようにわかるんだよ、これが。

ゴミピースをどうにかしろー

レールピースがたくさん敷き詰められているレベルをプレイ、とくになんにも考えないでプレイしているとき、ほかのレールピースとくっついてないピースがあちこちに散乱してしまうっていうこと、ありませんか？　ボクはあります。編集部ではこれらのピースのことを"ゴミピース"と呼んでます。困るんだよね、これって。ステップ数だって余計かかっちゃうしさ。そんなことにならないために、ちょくちょくポーズをかけて、本当にこれでいいのか確認してプレイするしかないみたいだね。あーあ。

⬆ひゃー、どうしましょ？　もうステップ数なんて関係ないね、こうなっちゃ。

ステップ数は重要か？

ピースを動かした数、いわゆるステップ数はハイスコアを狙う人にはとても大切になる要素だ。しかし、じっさいはどうだろう。本来、このゲームでは〝どのレベルまでクリアーできたか〞が問題になってくると思う。パズルゲームって、そんなもんじゃない？

⬆確かに少ないステップ数だとうれしいけど、いらない要素だと思うのよ、ハイ。

ボクはこのゲーム、パズルだと思わないで純粋にアクションゲームだと割り切ってプレイしてる。人の感情はそれぞれ違うし、あるものを見たときでも視点とか焦点が違ってるものでしょ？　アクティブRPGという名で発売されているゲームのなかにも、じつはアドベンチャーだったりするものもあるし。偏見かもしれないけど、そう思ってます。ボクにとって肝心なのは解くまでの過程なんです、このゲームにおいて。ボールはそこまで来ている。だからこのピースを速攻であそこに設置しなければならない。だから必死でマウスを操作する。そんなカンジでね。で、思いどおりになると、酔ってしまう。「ボクってすげーなー！」って。で、ハーパーで酔って女にからむのさ。あー、ラメン！　トイレに行ってるスキに、原稿にいたずらするなよ。ったく……。

さて、ボクがどうしてこのディアブロをアクションゲームとしてプレイしているのか。それは〝偶然性が高過ぎる〞からなのです。そりゃなにもわかんないときは適当にプレイしてみて、様子をみるというのがあたりまえですが、そうやってクリアーできたからといっても、つまんないでしょ。それで「俺が解いたんだ！」と胸を張ってる人は論外ですけど。パズルってそんなものじゃないでしょ？　こうするとこうなる、といった裏付けがあってこそ、パズルゲームを楽しむことができるんじゃないかな。そんなとこです。でも、ほかの人に聞くとみんながみんな、パズルゲームって言います。まあ、一度プレイして、自分なりの結論をだしてほしいですね。なんだかんだで、ハマっちゃったしさ。まいっちゃうね、ホントに。

⬆レイトレっぽいグラフィックが途中に表示される。コーヒーでも、どうですか？

⬆レールピースだらけ！　ここが中盤最初の難関です。こんなの解けないよー。

心の中でピース！（2）ボクのディアブロ考

最近、静かな（？）ブームをよんでいるパズルゲーム。編集部でも取り合いになった『テトリス』や、アクション性はないけどパズルブームの火付け役となった『上海』など、数えてみるとけっこうある。ただ、ディアブロは、上のふたつのゲームと根本的に違うところがある。それは、〝ステージ自体に偶然性がない〞こと。さらに、パターンが無限にあるこのふたつのゲームは、難易度が低く万人向けであるのに対し、ディアブロはパズルマニアに受け入れられるような難しさなので、そのぶん損してるかな？　ハマりかたも浅かったし。コンセプトを加味して考えると仕方ないのかもしれませんね。

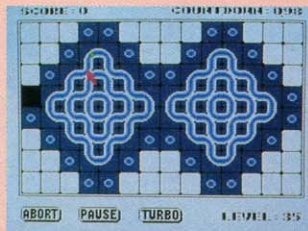
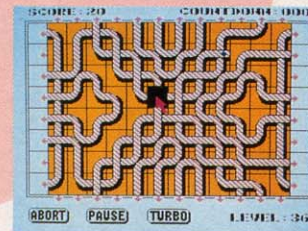
⬆砕けたボールが痛々しい。なんか寂しい気分になっちゃう。あー、もう一度！

データ：ブロダーバンドジャパン
MSX2、2DD、6,800円

評/首周クルブシ
（ドットデザイナーなヤツ）

腐るほどあるんだもんなー

あーあ、なんでこんなにレベルがあるんだよー！　やってもやっても次がある。100もあるんだもん、もー、イヤーン。しかもレベル30を越えると、気持ち悪くなっちゃうくらい難しい。しまいには、そのレベルをクリアーしてもうれしくない。あとにはこれよりもっと難しいレベルが待ち受けているからだ。うー、体の具合も悪いし。もうちょっと難易度をかんがえてよー、ほんとに。勘弁してくれ!!

⬆やっぱりあった、〝DIABLO〞と書かれたレベル。でも簡単なんですよ、奥さん。

⬆このレベルが一番好き！　難易度も、バカなボクにはちょうどいいんだわ。

⬆ぎゃー、めちゃくちゃでよくわかんないよ。難しいわけではないけど、面倒だ。

10段階評価

	ジャム	千倉	ラメン
第一印象	7	8	8
操作性	7	7	8
グラフィック	6	8	7
シナリオ	6	7	6
お買い得度	6	7	7

MSXマガジン

ベストヒット・ソフトウエア

BHS大賞発表!!

◆大賞はイースⅡに決定◆

ログインでは毎年恒例のBHS大賞を、今年から晴れてMSXマガジンでも実施することになりました。読者のみなさんからの投票結果を集計したら、日本ファルコムの『イースⅡ』がみごと第1回の大賞に！　2位〜5位は右のとおりです。ジャンル別の賞、部門別の賞、レビュアー特別賞はMマガ編集部員一同が、議論に議論を重ねて決めました。推したいソフトがいっぱいあったので、選ぶのにとっても骨が折れちゃいました。じっくり読み味わってみてね。

読者が選ぶTOP20

ランク	ソフト名	メーカー名	得票数
1	イースⅡ	日本ファルコム	1504
2	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	1266
3	ハイドライド3	T&Eソフト	778
4	信長の野望・全国版	光栄	588
5	三國志	光栄	562
6	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	511
7	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	492
8	パロディウス	コナミ	376
9	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	343
10	イース	ソニー/日本ファルコム	266
11	グラディウスⅡ	コナミ	188
12	F-1スピリット	コナミ	187
13	アレスタ	コンパイル	164
14	SUPER大戦略	マイクロキャビン	106
14	シャロム	コナミ	106
16	めぞん一刻・完結篇	マイクロキャビン	102
16	沙羅曼蛇	コナミ	102
18	イシターの復活	ナムコ	99
19	大戦略	マイクロキャビン	94
20	ディスクステーション創刊号	コンパイル	90

●1月18日現在

読者のたのもしーい支持を受けて『イースⅡ』が栄えある第1回のMSXマガジンBHS大賞の座をいとめてしまいました。おめでとう！毎月恒例の〝読者が選ぶTOP20〟でここ4ヵ月連続1位に輝いているんだから当然かもね。激ペナは惜しくも2位に甘んじてしまいましたが、まだまだ頑張る力が残っていそう。さてさて3位の『ハイドライド3』。これもどうしてなかなかのロングランヒットだよね。

ところで、4位の『信長の野望・全国版』と5位の『三國志』。5本中に2本もはいっちゃうとは、いや〜、さすがシミュレーションの光栄、やってくれますなぁ。

あと、ジャンル別と部門別の各賞に輝いたソフトたち。どれもこれもが、納得のいく結果でしょ？レビュアーたちが熱っぽく推したレビュアー特別賞の3本もナルホドナルホド、すてきな面面です。

とにかくにも、受賞されたソフトウエアハウスのみなさん、ほんとうにおめでとうございます。これからもおもしろいソフトをドシドシ作ってくださいね。

1 イースII
日本ファルコム

●ソフトウエアハウスからのコメント

この『イースII』は、『イース』にくらべてグラフィックを書き直したりしてとっても力を入れたソフトだけに、この大賞をいただいて、ほんとうにうれしいです。

うちは、わりとMSXの作品が少ないのに、その少ない中でこのイースIIがこんなに高い評価を受け、ありがたく思います。よく、MSXユーザーのかたからじきじきに、〝MSX版のソフトをもっと出して〟というご意見をいただきます。そのご要望に沿うよう、これからもっともっとMSX版のソフトをつくっていきたいと思っています。（加藤正幸氏談）

2 THEプロ野球 激突ペナントレース コナミ

●ソフトウエアハウスからのコメント

'88年の5月に発売して以来、みなさんのおかげで人気を保つことができました。やっぱりみんな野球好きですね。とにかく感激しました。（紙尾明美さん談）

3 ハイドライド3
T&Eソフト

●ソフトウエアハウスからのコメント

発売してからずいぶんたつのにこんなに支持していただき、開発担当者としてつくりがいがあります。これからもT&Eを応援してくださいね。（内藤時浩氏談）

4 信長の野望・全国版
光栄

●ソフトウエアハウスからのコメント

栄えある第1回MSXマガジンBHS大賞第4位受賞を知り、社員一同心の底からよろこんでいます。ますますやる気が起きてきました。（金丸一郎氏談）

5 三國志
光栄

●ソフトウエアハウスからのコメント

続いて『三國志』第5位というのもファンのみなさまのご支援によるものと思い、とても感謝してます。これからもよろしくお願いいたします。（金丸一郎氏談）

ジャンル別

アクションゲーム賞

サイコワールド
ヘルツ

数ある強力アクションを押しのけて、さっそうとアクションゲーム賞を受賞してしまいました。超能力少女が主人公のユニークな展開が魅力のゲームなのです。

リアルタイムRPG賞

イースII
日本ファルコム

おっと、BHS大賞とともに、こっちもとってしまいましたか。さすがに'88年度お騒がせの『イースII』。リアルタイムロールプレイングゲームの雄なのよね。

ロールプレイングゲーム賞

ラスト・ハルマゲドン
ブレイングレイ

発売されるやいなやのその爆発的な人気には、ほーんと目を見張ってしまいました。じっくりと時間をかけて楽しんでほしいロールプレイングの秀作中の秀作。

アドベンチャーゲーム賞

マンハッタン・レクイエム

リバーヒルソフト

ご存じJ.B.ハロルドシリーズの第2作。次から次へと起こるナゾの殺人事件を解決するため、イイ頭を使ってじっくりと取り組んでほしいアドベンチャーです。

シューティングゲーム賞

アレスタ

コンパイル

やはりシューティングには『アレスタ』がはいりましたね。読者のかたの支持も深く、長一く続いています。反射神経をさらにとぎすませて、がんばってください。

シミュレーションゲーム賞

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

光栄

読者が選ぶTOP20では惜しくも6位だったけど、でもやっぱりこの賞は当然いただきなのよね。ってなわけで自称ジンギスカナーのみなさん、オメデトウ！

スポーツゲーム賞

THEプロ野球 激突ペナントレース

コナミ

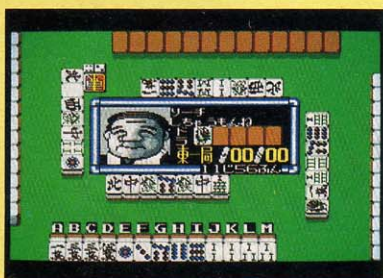
BHS大賞の座こそ宿敵『イースⅡ』にとられたものの、そこはしかし'88年度のスポーツといえばこの激ペナで文句なしでしょ。とにかく猫も杓子も激ペナ!!

パズルゲーム賞

上　海

システムソフト

アクションのような派手さとかシミュレーションのような壮大さはないけど、でもやっぱりパズルゲームはこれ。老若男女だれでも楽しめる貴重なゲームなのだ。

テーブルゲーム賞

今夜も朝までパワフルまあじゃん2

デービーソフト

麻雀ソフトは数あれど、こんなに愉快なヤツはほかにはないっ。ノーマル、エキサイト、さすらい、ぽこまあじゃんといった4種類の麻雀が楽しめちゃうのだ。

部門別

サウンド賞

アークス

ウルフ・チーム

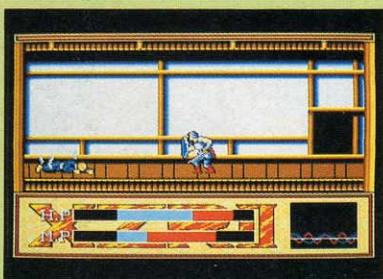
この『アークス』、サウンド賞に輝いてしまいましたけど、その斬新なシステムもとっても話題になりました。つまり、聞いてもプレイしても楽しめるってこと。

グラフィック賞

琥珀色の遺言

リバーヒルソフト

グラフィックの美しさといえば、リバーヒルソフト。この『琥珀色の遺言』も見てのとおりのすばらしさ。これなら画面を見てるだけでも十分楽しめそうだよね。

技術賞

エグザイルⅡ

日本テレネット

前作『エグザイル』にも増して操作性が向上したともっぱらのウワサ。ゲームってストーリーはもちろんのこと、使い勝手のよさもとっても大切なんだね。実感。

シナリオ賞

ドラゴンクエストII

エニックス

世間をお騒がせのドラクエシリーズ。なんでそんなにオモシロイの、ってそれはやっぱりシナリオよ、シナリオ。で、ドラクエIIIのMSX版はいつ出るのかな？

移植賞

ゼビウス

ナムコ

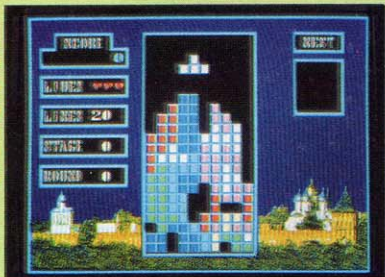
その昔、ゲームセンターでひねもすこのゲームに向かっていた人も多いでしょう。MSX版になっても、手に汗握って夢中になれちゃうおもしろさ。移植賞万歳。

企画賞

ディスクステーション

コンパイル

'88年度下半期をめいっぱいかき回してくれた、このシリーズ。情報の新しさと値段の安さで、みごとにMSXユーザーの心を射止めてしまいましたとさ。

大衆賞

テトリス

BPS

大衆賞の名に一番ふさわしいのは、やっぱり『テトリス』。だってこれってゲーム音痴の人でもしょっぱなから楽しめちゃうんだから。国境を超えたゲームよね。

話題賞

FMパナアミューズメントカートリッジ

パナソフト

'88年度の話題賞といえば、ゲームじゃないのにTOP30に長～く君臨し続けてるこのFMPAC。音にこだわりたいユーザーが確実に増えているのでしょう。

話題賞

F-1スピリット3Dスペシャル

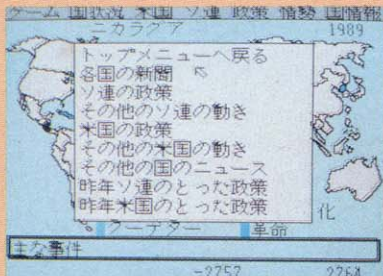
パナソフト／コナミ

こちらも'88年度話題騒然のゲームだ。なんってたって業界初の2人同時プレイを実現しちゃったんだもん。すごいすごい。カーアクションものの総本山かも。

レビュアー特別賞

M.U.L.E.

BPS

これって経済の仕組みがお勉強できてしまうシミュレーションゲーム。自分がより多くの利益を得るためのさまざまなかけひきが、こたえられない魅力なのだ。

バランス・オブ・パワー

アスキー

現代の世界戦略をテーマにしてしまったこのゲーム。あまりにもリアルすぎて思わず手に汗握っちゃうことうけあい。米ソ関係のお勉強にとっても役立ちます。

ぎゅわんぶらあ自己中心派

ゲームアーツ

原作になってる漫画のおもしろさを裏切らず、明かるく楽しく麻雀が楽しめちゃうゲームに仕上がってます。ちゃめっけたっぷりに麻雀の腕を磨いてください。

SONY
プリントの
世界を
支配するのは
キミだ。
How do you do?
私は「ドクタープログ」。
ゲームからプログラミングまで、なんでもおまかせの
天才ハカセである。これから広い広いMSXの世界を
あれこれお教えする。私の教えを吸収し、諸君のつくる
心をひろげて欲しい。では。
つくる楽
プリント
プリントショップII
メイン・メニュー
グリーティングカード
ポスター
レターヘッド
封筒
カセットインデックスカード
道具
終了
●メニューなんかもつくれるゾ!
新発
HITBIT
MSX
オンライン
紙送り
はがき印字
テスト印字
THERMAL COLOR KANJI PRINTER HBP-F1C
FOR CREATIVE MIND
つくる心をひろげる
It's a Sony

MSX2+が、
より強力にパワーアップ!!
FM音源
BASICコンパイラ
標準搭載
MSX 2+ PERSONAL COMPUTER
WAVY 70FD
PHC-70FD
標準価格64,800円 (3月31日までの価格です。)
三洋電機株式会社
●お問い合わせ・資料のご請求は、
三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部
〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL.06(443)5145
東京営業部:TEL03(836)3872 中部営業部:TEL052(582)6123 近畿営業部:TEL06(443)5140
北海道営業所:TEL011(271)6470 東北営業所:TEL022(267)3681 北陸営業所:TEL0762(38)9811
京滋営業所:TEL075(682)2341 神戸営業所:TEL078(682)0681 中国営業所:TEL082(243)9120
四国営業所:TEL0878(34)7699 九州営業所:TEL092(291)6270
●MSXは、アスキーの商標です。
資料請求券
MSXマガジン
4月号

WAVY70FD
2DD
ついに、出ました。MSX2+(エム・エス・エックス ツー・プラス)。
これまでのMSX・MSX2との上位互換性を保ち
ながら、日本語処理やAV機能を大幅に強化して、
いよいよ登場です。しかも、WAVY70FDは、話題の
FM音源やBASICコンパイラを標準で搭載。ゲームにCG、
コンピュータミュージック、パソコンの学習、そして、パソコン通
信やミニOAまで、幅広く応用できる、大満足のMSX2+です。
迫力あるサウンドが楽しめるMSX-MUSIC(FM音源)搭載。
MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源を標準で搭
載。ピアノやギター、オルガンなど、64の音色が楽しめて、8オク
ターブ9重和音も楽しめます。さらに、今後はFM音源対応の
ソフトも続々登場予定。迫力たっぷりのサウンドで、ゲームも数倍楽しめる。
日本語処理機能や、カラー静止画像表示機能などで、強力にパワーアップ。
MSX2+仕様のWAVY70FDは、MSX-BASIC Ver 3.0とJIS第一水準漢字ROM
の搭載で、漢字入出力が手軽に行えるようになりました。また、最大19268色
表示のリアルなカラー静止画表示機能や、画面の水平スクロール機能も新たに
装備。特に、WAVY70FDでは、BASICコンパイラを搭載しているので、プロ
グラムの実行速度が速く、CGの描画速度なども大幅にスピードアップ。さらに、
使いやすいフロントローディングのFDDや、本体上面配置のダブルスロット、連
射コントローラーやポーズスイッチの搭載など、大満足のパワーアップマシンです。
大満足の
MSX 2+

HAL Laboratory

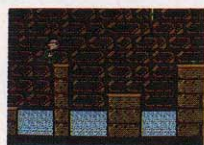
運をつかんで手当たりしだい!!

運もツキも実力のうち、というけれど
この3つのゲームが、まさに、そう。
手当りしだいに進むうち
そこらじゅうに、運やツキがごろごろ。
しっかりつかんで実力にできるか、さて。

5月下旬発売予定

田代まさしのプリンセスがいっぱい

白雪姫、人魚姫、親指姫、シンデレラ姫と、
マーシーこと田代まさしが繰り広げる大冒険アクションゲーム。
コミカルに、ダイナミックに、縦横無尽に活躍するマーシー。はたして、姫たちを無事救い出しハッピーエンドを迎えることができるか。 DISK 3.5インチ 2DD

MSX2 予価¥6,800

6月下旬発売予定

アメリカンドリームが、ここにある。

ビバ ラスベガス

DISK 3.5インチ 2DD
予価¥6,800 MSX2

眠らない街、ラスベガス。ここで、ルーレットやブラックジャック、スロットマシーンにキノと、4つのゲームを渡り歩きつつ、さまざまなドラマを経験することができる。アメリカンドリームに取りつかれたギャンブラーのように、ぜひともタキシードを着てプレイを。

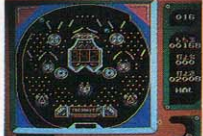
※ゲーム画面写真はファミコン用です。

3月下旬発売予定

またまたフィーバー、お店お手上げ。

パチプロ伝説

運か、腕か。クギを調べ、人のウワサ話に耳を立てて、いざ、勝負台を決定。リアルなサウンドとグラフィックが、まんまフィーバー気分。1発の明暗が、もう、こたえられないッ。開店前に行列するなんて、やってられないネ。

ROMカートリッジ 予価¥5,800

MSX2 MEGA ROM
※MSXはアスキーの商標です。

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-6344(代)

絶賛発売中

ウオーニング WARNING

SFウォー・シミュレーション &ロールプレイング

MSX2 3.5"2DD
市販希望価格6,800yen
TAKERU価格4,800yen
©コスモスコンピュータ

大小7つの惑星と1つの人工惑星から成るプシェード星系。行方不明の兄を捜すため故郷を後にするが、行く手には壮絶な戦いや、好奇心をそそる数々の出来事が待っている。戦力を維持するためには貿易をしなければならないが、相手はならず者ばかりだ。数々の武器と希望を満載して、大宇宙を舞台に冒険の旅は果てしなく続く。

レイドック2アニメーション大公開
+じゃなくてもOK。迫力あるアニメーションが展開、氷の惑星へ向けて発進。

じゃんけん ウォーゲーム
ユニークなウォー シミュレーションゲーム だ。

ハイドライドX、ついに登場か?

名作RPGシリーズ「ハイドライド」の最新情報をキャッチ!その内容を明らかにした!!

新春スペシャル座談会
画面狭しと大討論、笑い声も入り臨場感もタップリ。

MSX2おしゃべりくん
なんとMSXがキミの声でしゃべる。

T&Eマガジン ディスクスペシャル

大好評発売中

あのT&Eソフトの開発や、新作おもしろ情報をユーザーにおとどけするT&Eマガジンディスクになり、タケルで登場!!スタッフやプログラマーが、画面狭しとアニメで登場し、生の音声も入り迫力タップリと臨場感にあふれています。最新ソフトの情報やディスクスペシャルオリジナルゲームもはいって、ディスクマガジンだからこそ体験できるオモシロソフトです。

企画/開発 T&Eソフト
販売 ブラザー工業 ソフトベンダータケル
発売機種 MSX2 3.5"2DD(2枚組)
価格 ¥2,500

T&Eディスクスペシャル第2弾 開発進行中!

サイオブレード&GDオープニング
地上で宇宙で繰り広げられる究極のアニメーション。このオープニングを観るだけでも満足してもらえる。バッグンのサウンドとアニメ処理。

ARUGO-J
J・おぐらの、おくら入り オリジナルシューティングゲーム。

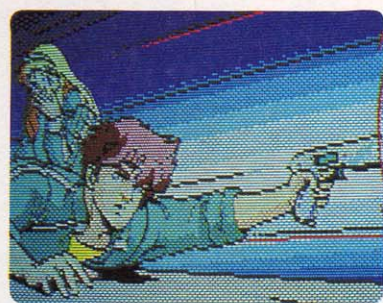
グレイテスト・ドライバー1コース

あのGDのブラジルコースをそのままプレイできるぞ。GDを目指し疾駆しろ!

サイオブレードヒント集
チーフデザイナー中島が語る解き方ポイント。

サイオブレードミュージック集
PSG、FM音源にて全曲収録。

A.V.G.
ADVENTURE GAME
アドベンチャーゲーム

地球と宇宙空間の二元で繰り広げられる近未来ＳＦアドベンチャー。「21世紀後半、太陽系外への人類移住計画をめぐる陰謀が引き起こす、太陽系滅亡の危機！」映画感覚で、ストーリーが展開。アドベンチャーゲーム最大の課題だったアニメーション画像処理をゲームソフト初、全編に導入。またマウス操作の採用で、「面倒だ」という、アドベンチャーゲームのイメージを一新した画期的な作品。

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】

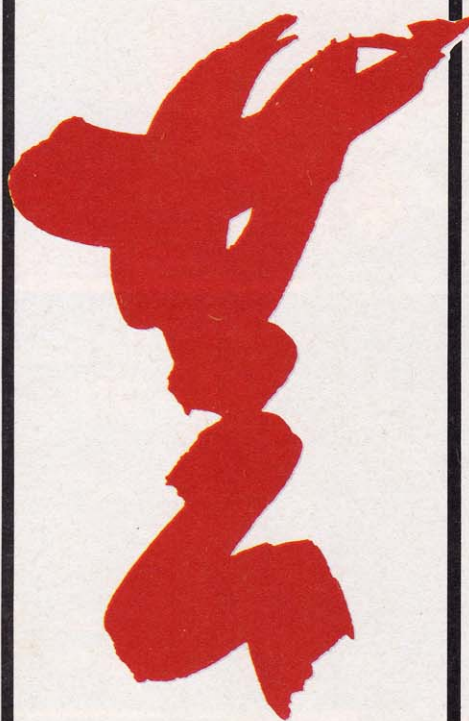
PSY-O-BLADE © 1988 T&E SOFT

MSX 2／MSX 2+ 3.5″2DD・3枚組 ¥8,800

R.P.G.
ROLE PLAYING GAME
ロールプレイングゲーム

ロールプレイングゲームのスタンダードとして、ユーザーの皆さんから高い評価を得ているハイドライドシリーズ。ハイドライド３は、シリーズ完結編!! 城、街、ダンジョン、200階建ての塔、空中都市から未知の空間へ、さまざまな空域が君を待ち受ける!! 感動のグラフィックスとFM音源を駆使したＢＧＭ。そして初心者の方でもラクラク操作。とにかくＭＳＸ、ＭＳＸ２、ＭＳＸ２+ユーザー必携ソフトです。

MSX（RAM16K以上）専用
4メガロム ¥7,800

MSX 2
MSX 2+（VRAM128K以上）専用
4メガロム ¥7,800

S.L.G.
SIMULATION GAME
シミュレーションゲーム

SPACE SIMULATION WAR
DAIVA
ディーヴァ

STORY7・終章
カリ・ユガの光輝

一つのストーリーを７機種に分配。しかも各機種のゲームデータが全機種で使用可能。そしてインド神話をもとにしたキャラクター設定と、シミュレーションゲームにアクションゲームをドッキングさせるという新機軸。戦略級、戦術級のシミュレーションに加えてアクションもプレイできます。つまり従来のシミュレーションとはひと味違った面白さが味わえます。

MSX 2／MSX 2+
3.5″2DD ¥7,800

T&E SOFT
G・A・M・E
WORLD

STAFF募集中!!
パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合！
●プログラマー ●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーターが人手不足なのだ。
まずは、下記のお電話にて。（担当：河津）
☎名古屋(052)773-7770

T&Eの最新情報が聞けるゾ!!
T&E SOFTテレフォンサービス
☎名古屋(052)776-8500

A C T.
ACTION GAME
アクションゲーム

世界最大の自動車スプリントレース　フォーミュラ・ワン（Ｆ１）グランプリをリアルに再現した、レーシングゲーム。Ｆ１マシンのセッティングから、予選、決勝と、全16のインターナショナルサーキットで戦う。300km/hのスピードの世界を君のパソコンで体感してください。

MSX2 / MSX2+
3.5"2DD・2枚組 ¥7,800

TOOL
ツール

ＭＳＸ２用で、Ｔ＆Ｅソフトが現在もソフトウェア開発に使用しているグラフィックツール。グラフィックエディター、パターンエディター、スプライトエディターの３種類。自分が作ったキャラクターを自由に動かせるアニメイト機能付き。

MSX2 / MSX2+
3.5"2DD ¥6,800

GAME MUSIC

仮称タイトル
T&Eゲーム・ミュージック SCENE1
〈サイオブレード、レイドック2、スーパーレイドック〉

●ＣＤ ¥2,900　●ＣＴ ¥2,400
4/25発売決定!!
■ポリスターレコード

T&E SOFT
G・A・M・E WORLD

S H T.
SHOOTING GAME
シューティングゲーム

ＭＳＸ２パソコンの発売と同時にリリースされた、ムービースペースシューティングゲーム「レイドック」。１ドット滑らかなスクロールと華麗なグラフィックスが衝撃を与えました。発売当時、レイドックをプレイしたいためにＭＳＸ２を買った方が数多くいたとのことです。つづいてＭＺ－2500、ＦＭ77ＡＶに移植され、ＭＳＸ１（現在発売中止）、Ｘ１で「スーパーレイドック」という名で、ハードの限界に挑戦。そして、新たなマシンＭＳＸ２＋専用「レイドック２」では、レイドックのシューティングシステムを継承しながら、１ドット横スクロールステージの創設、アニメーション画像処理の充実、操作性の向上などをもくろみ、シューティングの究極の姿を目指しました。

■レイドック
MSX2 / MSX2+
3.5"1DD ¥6,800

■レイドック・2
MSX2+ 専用
3.5"2DD・2枚組 ¥6,800

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください（速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.20ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT ® INC.
製造・販売　株式会社ティーアンドイーソフト
〒465　名古屋市名東区豊が丘1810番地　PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.20請求券 MSXマガ４月号

MSX2+は、僕らのド

ときめきのパッション！縦

ツー プ ラ ス

な、なんと！ディスク3枚組で2,980円

ディスクパック ©MATSUSHITA

DISC PAC第一弾！T&ESOFT大特集!!

COLLECTION 1 パロディーシューティング
「あーぱーみゃあどっく」

なんと！MSX2+だけでなく、MSX2ユーザーにも遊べるゾ!!

あのレイドック2のキャンペーン用に開発されたパロディー版。今回は、なんとMSX2でも楽しめるようになっている。T&Eのお膝元、名古屋を舞台に繰り広げられる、最低最悪の戦いの記録である。

COLLECTION 2 統合型グラフィックツール
「EASY」シリーズ

1. グラフィックエディター「EASY」
T&ESOFTが実際に開発にも使っている、高性能グラフィックエディターだ。その優れた機能を使えばグラフィックの楽しさが味わえるゾ！これは第一弾。次のDISC PACでもシリーズ化する予定だから完結するとすごいツールになるゾ!!

2. GAME「EASY」
「EASY」で作成したグラフィックがそのまま15パズルに！君の描いた絵をそのままパズルにして楽しもう。

3. 環境ソフト「EASY」
「EASY」で作成したグラフィックがそのまま環境ソフトに。機能は、パレット変更、スクロール、ムーブ、コピー等ボウーッと怪しげに光る点滅なども簡単に表現できるから凄い。

4. 「EASY」グラフィック講座
あの「サイオブレード」のグラフィックでその実力を披露した、ゲームデザイナー中島健二が、高性能グラフィックエディター「EASY」を使ってやさしくグラフィックの世界に君を誘い込む。

COLLECTION 3 アクションゲーム
「フンフンばすけっと」

オリジナルアクションゲーム。豚の鼻息で風船を操り、敵のバスケットに入れる2人専用ゲーム。

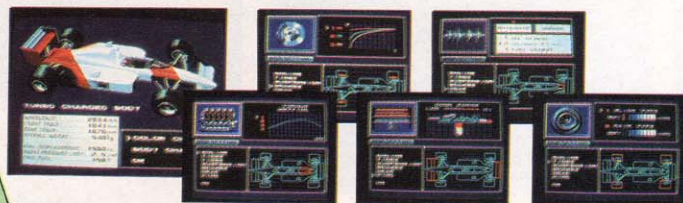
その他楽しいコーナーがどっさり！

1. 変幻自在アドベンチャーゲーム「不思議の国のアリス」
2. スペシャルピンナップ これは見物！かわゆいアイドルの……!!
3. Dr.ラヒガのEVENT STAFFコーナー
4. U.S.Aレポート アメリカのパソコン事情をレポート
5. マイクロキャビン最新情報

価格¥2,980
MSX2/MSX2+
3.5 2DD 3枚組
発売日 3月18日
SW-M008

F-1の興奮をリアルに再現!!

MSX2+の表現力の凄さがここにある!!600馬力のエンジン、カーボンファイバー性のボディ。最高の技術を結集したモンスターマシンを駆って競うF1-GP。その熱戦をリアルにシュミレートした3Dレーシングの決定版。いよいよ'89F1-GPの開幕！F1サーカスの覇者となれ！

■パーツセッティングからレースは始まる！

■4種類のモードでF1レーサーとなれ！

- FREE RUN A
  練習走行モード
- FREE RUN B
  実戦テクニック養成モード
- GRAND PRIX
  F1サーカス16戦を転戦。FREE RUNモードで培ったテクニックで栄冠をつかめ！
- BATTLE MODE
  これがウワサの2人プレイモード。2台のMSX2+マシンをマルチプレーヤーケーブルで接続するだけで、ゲーセン感覚のバトルを展開できるぞ！

※マルチプレーヤーケーブル
コナミ(株)から発売中
¥1,680(JE-700)

場所	会場	日程	時間	電話番号
札幌	そうご電器 YES 5Fイベントホール	3月21日(火)	10:30~17:00	☎011-214-2850
東京	スタジオアルタ 1Fデートプラザ 7Fスタジオ	3月26日(日)	11:00~18:00	☎03-226-0687
広島	ダイイチパソコンCITY 4Fイベントホール	3月31日(金)	10:00~17:00	☎082-248-4343
大阪	大阪ABCエキスタ	4月2日(日)	10:00~17:00	☎06-348-0001
福岡	ベスト電器 福岡本店 8Fマルコポーロ	4月5日(水)	10:00~17:00	☎092-781-7131
名古屋	栄電社 テクノ名古屋 4Fイベントホール	4月9日(日)	10:00~17:00	☎052-581-1241

破壊はバラより美しい。

——地球平和のためならば暴れることも正義となる——

魂斗羅(コントラ)™

©KONAMI 1989

次世代バイオレンス・フィーチャー「魂斗羅」Comming soon.

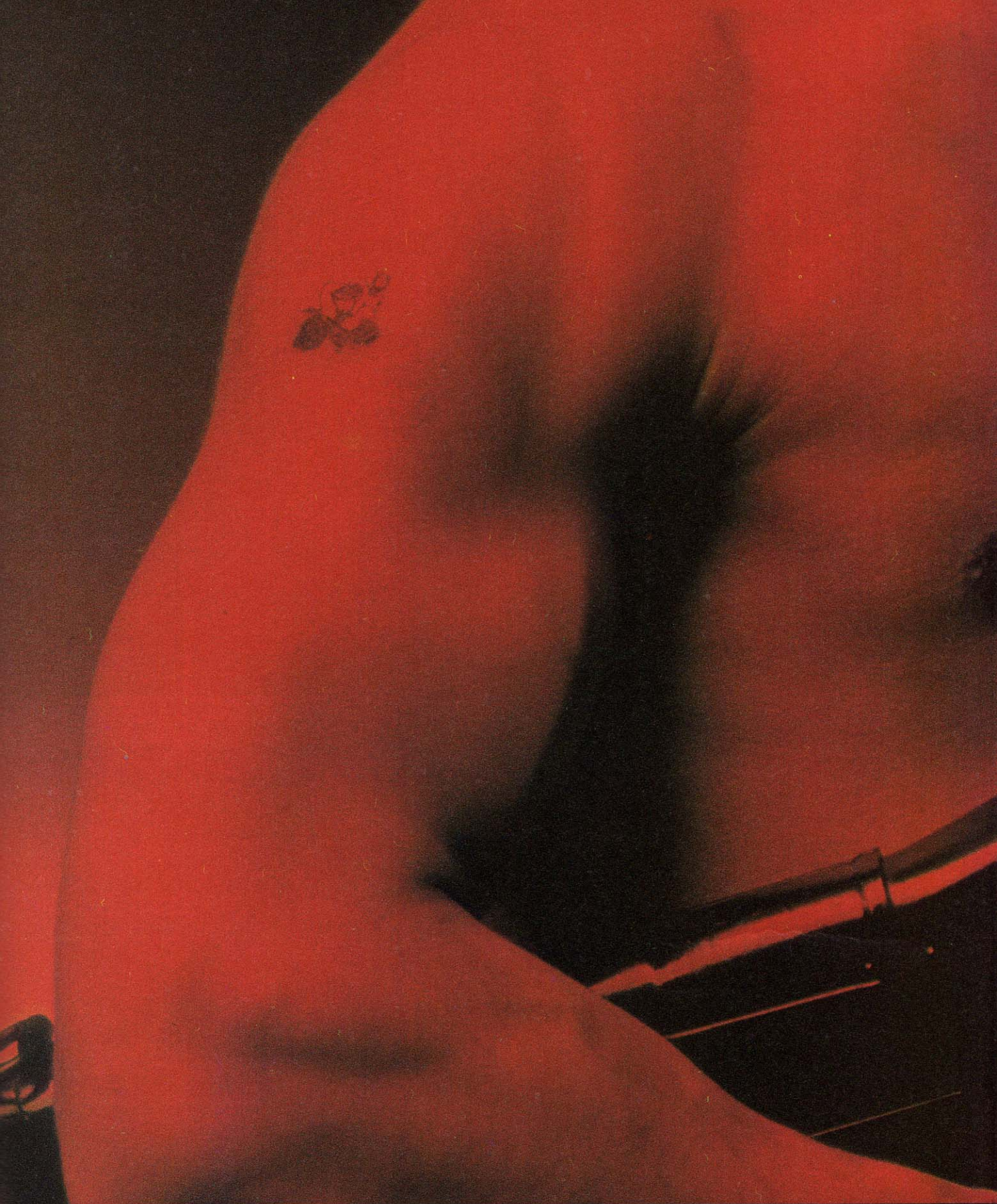
男は闘いを待つ。躰の中に熱い魂がうずく。
コントラはその【男の本能】を根こそぎえぐり出す。
戦う男の、美しいバイオレンスだ。
挑むことを忘れた男は、みんな腐ってしまえ。

MSX2対応 ROMカートリッジ SCC搭載 5,800円

●MSXマークはアスキーの商標です。

「エルギーザの封印」ゲームエディットコンテスト当選者発表!!

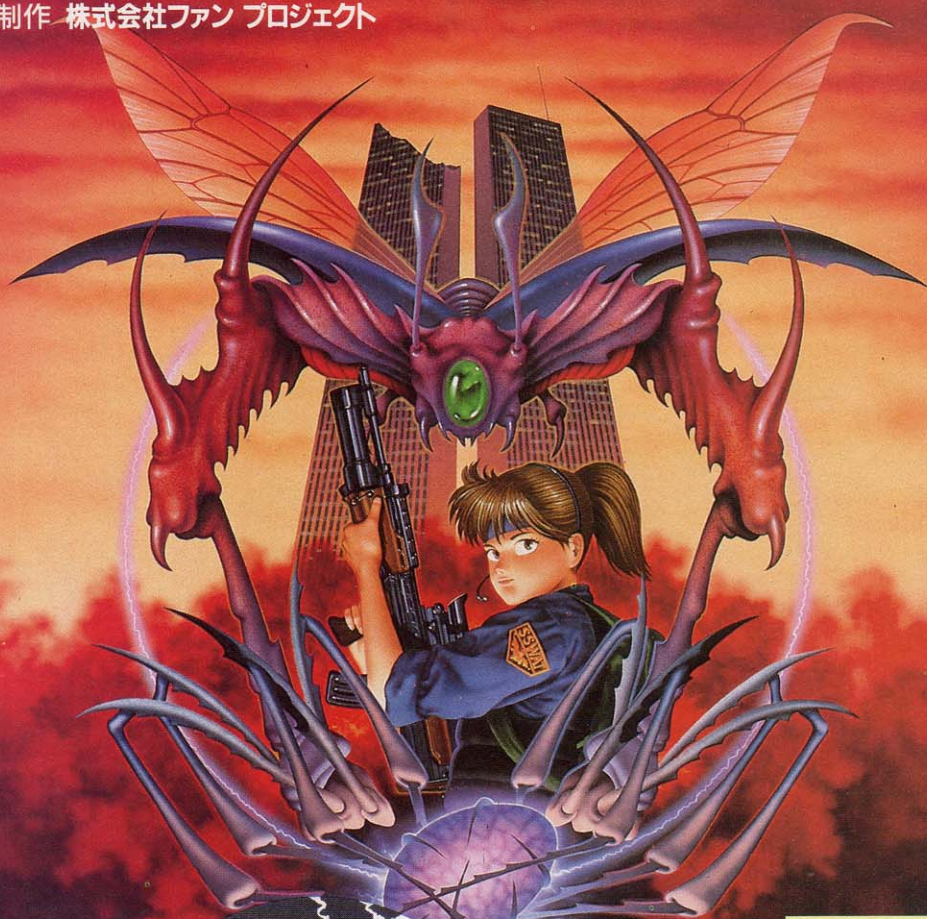
★MSXマガジン賞／栗原敦(神奈川県)、森田寛(長野県)、白井憲志(埼玉県)、上田智広(兵庫県)、二神一人(京都府)★MSXFAN賞／竹内直樹(鳥取県)、森孫造(香川県)、小松隆(神奈川県)、中田章(千葉県)、荻山哲平(兵庫県)★コンプティーク賞／中村悟(大阪府)、高田憲一(佐賀県)、土屋文幸(長野県)、治田弘樹(新潟県)、岩崎朋美(新潟県)★Beep賞／笹川宣訓(新潟県)、田尻秀敏(熊本県)、梅林克宇(福岡県)、Sin Bum Soo(Seoul KOREA)、上明戸唯行(青森県)　以上20名(敬称略)

おめでとうございました。

FUN FACTORY

■企画・制作 株式会社ファン プロジェクト

まだ悪夢から
醒めてはいない……

しりょうせんせん2

死霊戦線2
WAR OF THE DEAD PART 2

原発ハイジャック！ 同時多発テロ！
突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。
だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!!
ふたたび甦える"黄泉路(よみじ)"の恐怖――
そして、その影に立つ謎の男……。
人々は戦慄し、街は暗黒と化す。
摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!

ラッセル「どうした！」
ぎし 「わかりません！
げんしろには なんのいじょう
も みとめられませんが」

「いよいよだな、カサンドラ・・・」
「・・・・・」
「あとすうじかんで あそこは じごくと なる」

マーフィ
「テロリストが あちこちに ば…
しかけて しまき ぶんだん し…
ようだ」

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の6倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は巨大化(スケールアップ)を遂げここに再臨する。

●PC-88版3月下旬発売

好評発売中!! MSX2 3.5″2DDディスケット 2枚組 RAM64K以上 VRAM128K以上 7,800円

スタッフ大募集！
●ゲーム企画●プログラマー●宣伝
詳しくはTEL03(423)7901吉岡まで

当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、
番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉TEL.03-423-79

世紀末を震撼させて、いま、何かが始まる…

ペルーで…　日本で…　そしてロンドンでも…!?
世界各地で突然発生した謎の奇病。
その原因をつきとめるべく記者ブライアンは調査を開始する。
すべての現象が同一線上で結びついた時、
そこにはさらに恐しい極限の事実が存在していた。

プロローグ

西ドイツ最大の建設会社であるハイエルン・カンパニーは現在ペルーにてピラミット移転、そして、その跡地にダムを建設するという一大事業にとりくんでいた。ダムもぶじ落成し祝典が催される中、突然その事件は起こった。ハイエルン・カンパニー副社長であるシュミットという男が急に苦しみだし、その場に倒れたのである。全身が緑色に変色し、ただれ、血管が浮きだすという悲惨な状態/検死の結果は正体不明の奇病であるということだけで片付けられた。しかし、それと同じ奇病は遠く離れた地、日本でも発生していたのだ!! 翌日、事件のあらましを聞かされたブライアンは急きょ出張先よりロンドンに戻ってくるのだが、彼自身もその飛行機の中で、その奇病と遭遇することになるのである。この時からブライアンは逃れることの出来ない不思議な運命を歩み始めていくのだった!!

●これまで謎解きがすべてだったAVGに新たな感覚の波動!!●臨場感あふれるアップテンポのゲーム展開に気分はノンストップ・エキサイト!!●謎が謎をよぶシナリオは原稿用紙で1000枚をこえた!!●土器手司(ダーティーペア)描き下ろしによるオリジナルグラフィック(アニメ処理)シーン数は100枚以上!!

アプリシエイションシステム

ゲームを解きおえた方へ…何ひとつKEYに触れることなくオープニングからエンディングまでをひとつのドラマとして鑑賞出来るモードを描載しました。

スタッフ

キャラクターデザイン土器手司　シナリオ伊藤慶子
音楽すぎやまこういち　音楽効果田口泰宏
プログラムBroken Heart　原案企画雅孝司
デジタイズ・グラフィック大田貴　進行宮島靖

MSX2版で登場!!

RAM64K　VRAM128K　3.5インチディスク3枚組　定価¥8,200
♪MSX MUSIC対応

■PC-8801FA/MA■PC-88VA
■PC-8801FH/MH/FE/MA2
■PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源(サウンドボードII)対応
5インチディスク版4枚組¥8,200

販売元 Konica コニカエニックス株式会社
発行元 ENIX 株式会社エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

魔戦、再び勃発。

ガイアは数々の苦しい戦いを勝ち抜き、この世界に君臨する魔王の座に着いた。
すべての戦場で、すべての城塞はガイアの手に落ち、敵はガイアの軍門に降った。
しかし、魔王に休息の時は与えられない。魔力が支配するこの世界では、
戦場は無尽蔵に出現するのだ。新たなる戦場で、新たなる敵がガイアに挑む。
魔戦は、再び勃発したのだ。

〈マスターオブモンスターズ〉

Master of Monsters

マップコレクション

「マスターオブモンスターズ・マップコレクション」には、
マップモード用に30枚、キャンペーンモード用に8枚(1組)の
新作マップが収録されています。

〈新発売〉

MSX2 RAM64K VRAM128K 2DD

■3.5"-2DD
●「Master of Monsters」が必要です。
●このソフトはMSX2マークのついていないコンピュータでは使用できません。
価格　4,500円

MSX MSXはアスキーの商標です。

〈新発売〉

■PC-8800シリーズ(V2モード)、X1turboシリーズ
■5"-2D(2枚組)
価格　4,800円

Master of Monsters

ファンタジー・ウォーゲーム〈マスターオブモンスターズ〉

魔力がみなぎる世界。

4人の魔法使いが魔力でモンスターを召喚し、自ら軍団を率いて壮絶な戦いを繰り広げる。総キャラクター数51種類。全20面のマップモードに加え、8面からなるキャンペーンモードでは、レベルアップしたモンスターを次の戦場に送り込むことができる。魔力がみなぎるこの世界で、魔王の座を手にするのは誰か。

〈好評発売中〉

MSX2 RAM64K VRAM128K 2DD

■3.5"-2DD(2枚組)
●このソフトはMSX2マークのついていないコンピュータでは使用できません。
価格　6,800円

MSX MSXはアスキーの商標です。

〈好評発売中〉

■PC-8800シリーズ(V2モード)
■5"-2D(3枚組)
価格　8,000円

〈好評発売中〉

■X1turboシリーズ
■5"-2D(3枚組)
価格　8,000円

お申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
専用電話　092-752-5262
土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話　092-752-5278
月～金　9:00～12:00　13:00～17:00(祝祭日を除く)

のお申し込み方法:現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名、
び連絡先の電話番号を明記のうえ、送料を添えて弊社までお申し込みください。
について:400円。送料は切手も受け付けています。
の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2
TEL 092-714-6236

メディア ＼ 品名	美しき獲物たち PART I	美しき獲物たち PART II	美しき獲物たち PART III	美しき獲物たち PART IV	美しき獲物たち PART V	トワイライト ゾーンI	MAJO サンドラ	学園物語
PC8801	○	○	○	○	○	○	○	○
PC98015″2HD	○	○	×	×	×	○	○	○
PC98015″2DD	○	○	○	○	○	○	○	○
PC98013.5″2HD	×	×	×	×	×	○	○	○
PC98013.5″2DD	×	○	○	○	○	○	○	○
FM-77	○	○	○	○	○	○	○	○
FM-7	○	○	×	×	×	○	○	○
X-1	○	○	○	○	○	○	○	○
MSX2(R)	×	×	×	○	○	×	×	○
MSX(D)	×	×	×	○	○	×	×	○
定　価	4,000円	4,000円	4,000円	4,000円	4,000円	6,800円	6,800円	6,800円

※○印は、発売中。 美しき獲物たち PART III以降BGM対応。

GREAT グレイト株式会社

※通販ご希望の方は、ご希望の商品名、お持ちの機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でお申し込みください（送料無料

〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26池永ビル☎(06)561-2211

MSX 2／2+ MEGA ROM ♪(VRAM128K)¥6,800　※MSX are a trademarks of ASKII corp.

TOKI HA 18 SEIKI GERMAN HA HEIDLBERG NO MORI NI TOARU KENKYOJYO GA ATTA…

PIKA

MY NAME IS Dr. FRANKEN. KYŌ KOSO WATE NO JIKKEN SEIKŌ SASERUDE!

KOREGA UWASA NO JINZŌ NINGEN YA. WARE, HAYO OKINKAI!

WAO! NANDE BOKU HA KONNANI BUSAIKUNANO? BOLT MO TSUITERUSHI… KANASHIKARA NIGECYAŌ.

FU FU FU. HAKASE, KONO ORE WO TSUKUTTA NO GA UNKONOTSUKIDA! (YUBI)

SOREKARA SŪNENGO, JIKEN HA OKITA KONO TSUZUKI GA SHIRITAKEREBA GAME WO KAE!!

POW

SNAKT

◎悶々怪物出版局

制作スタッフ募集中！
詳しくは03(360)3621 栗山まで

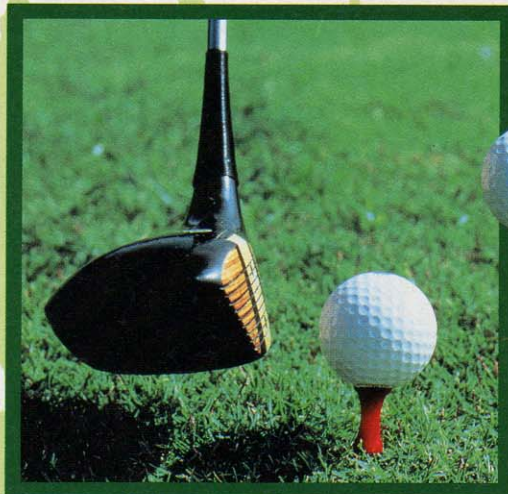
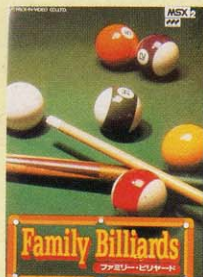
HOT·B

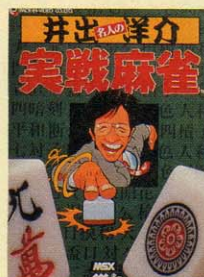
制作/発売元 ㈱ホット・ビィ
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16 松本3号ビル
☎ 03-361-4063
総販売元 アイ・シーソフト販売株
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16松本3号ビル
☎ 03-361-4595

秀逸のグラフィックス、多彩なプレー、
楽しいストーリー展開をもったトーナメント
これぞ究極の"ザ・ゴルフ"

ROLE PLAYING SIMULATION GAME

THE GOLF
ザ・ゴルフ

近日発売
MSX 2
MSX 2+
(VRAM128K以上)
3・5インチ2DD
他にユーザーディスク1枚要
■MS-22■¥6,800

■メイン画面での臨場感あふれる3D表示■現実のプレーを忠実にシミュレート■試合の種類はマッチプレー、ストロークプレー、スキンズマッチ、ツームストーンと多彩。マッチプレー、ストロークプレーともに数種類のコースを用意。またスキンズマッチ、ツームストーンは同種のソフトでは初めて設定■トーナメントは芸能人大会、国内プロ大会、世界プロ大会の3トーナメント制。プレイヤーがどんどん成長してゆくRPGの手法を導入

好評発売中

ファミリー・ビリヤード
Family Billiards
名ハスラーと呼ばれたい!
本格的プールゲームがMSX2で登場!
MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上) ■各¥6,800 ■MS-14

実戦麻雀
勝てば実力。負ければベンキョー。
これであなたも名人だ――――!
MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上) ■各¥6,800 ■MS-18

企画・開発・発売元 株式会社パック・イン・ビデオ

通信販売
当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい(送料無料)
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル3F ㈱パック・イン・ビデオ PCソフト部

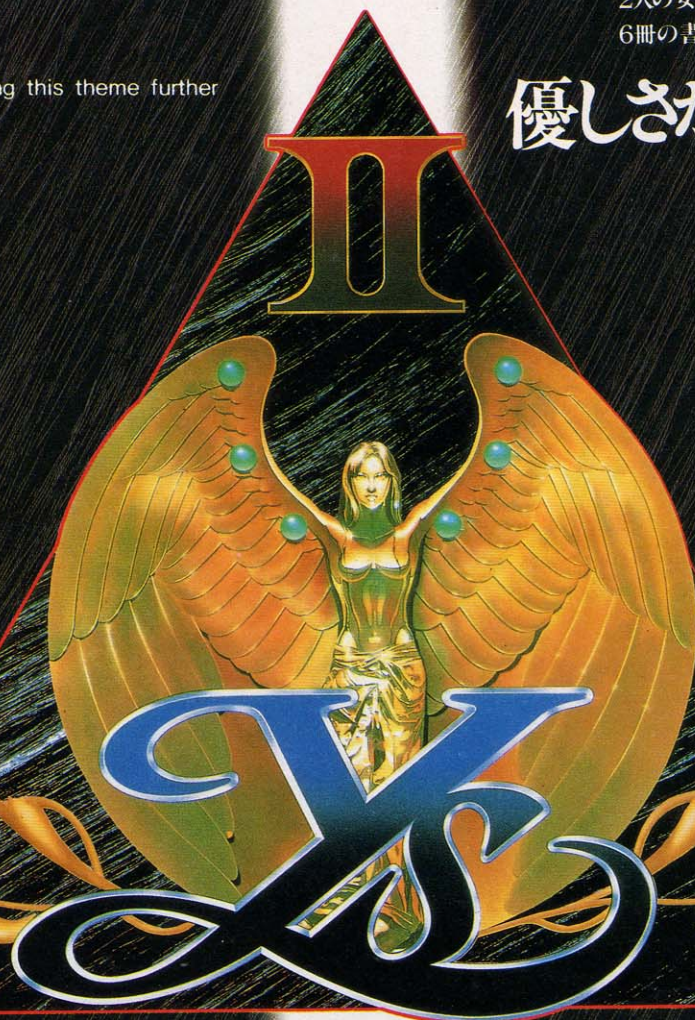
Falcom

「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED
THE FINAL CHAPTER

"The Impression"
We made "Ys II" because
We were interested in exploring this theme further
This Software for Game 1988
Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか？
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは？

優しさから、感動へ。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました
基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー、曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲、さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

好評発売中!!

「イース」の優しさを継承しさらにグレードアップした「イースII」

新発売

イースII MSX2版発売！

3.5-2DD
3枚組

DISK 専用版
■ジョイスティック対応
■1ドライブ使用可能
■パナアミューズメントカートリッジ対応(S-RAM)

¥7,800

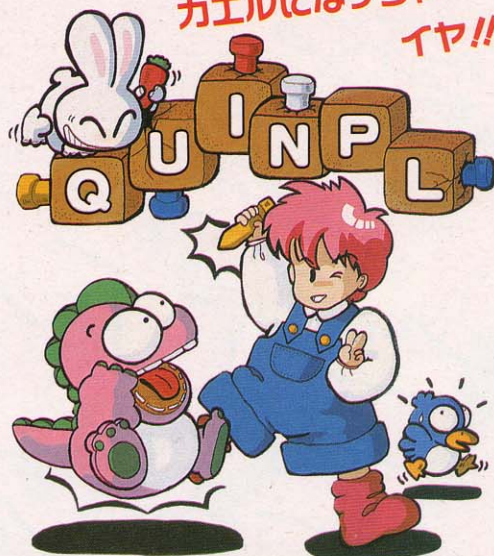
Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

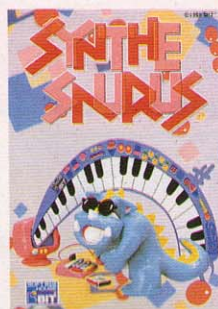
通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714

本格派時代劇怪奇
アドベンチャーゲーム

首斬り館

絶・賛・発・売・中

美味しいゲーム
クインプル

MSX2 ♪ VRAM128K
●3.5″2DD(ディスク版) MSX2+では自然画に対応 ●1メガROM
定価¥5,800

FM音源用サウンドツール
シンセサウルス
定価¥6,800

MSX ♪MSX-MUSIC対応
ROMカセット RAM32K以上

ニューシューティングの
スタンダード
ファミクル・パロディック

MSX2 MEGA ROM S-RAM対応
RAM64K/VRAM128K
定価¥6,800 2メガROM

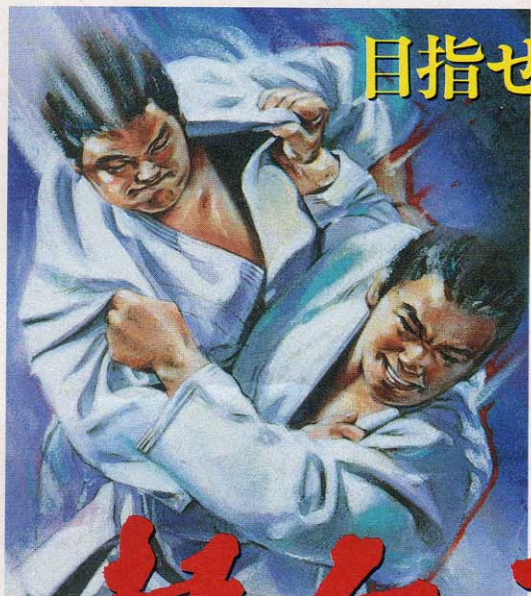
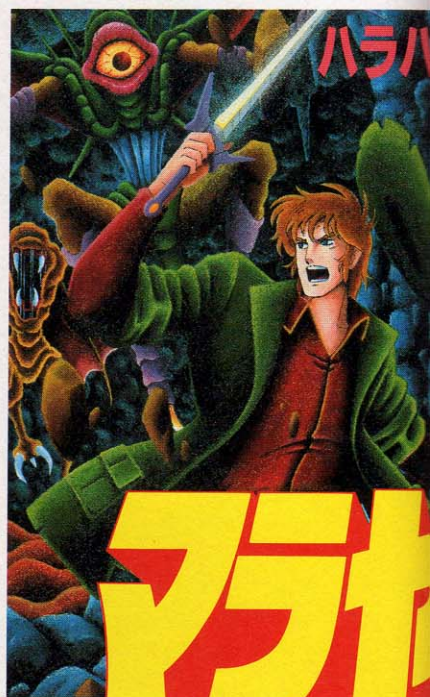
制作／発売元 株式会社BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117
販売元／BIT²(ビッツー)販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263
※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売㈱」まで、お送りください。(送料は無料です。)

㈱BIT²スタッフ募集
●職種を問わず詳しくはTEL.03-479-4558へ。

MSX2はアスキーの商標です。 メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

当たるっ!

今、熱血柔道 マラヤの秘宝の テストドライブ

ポニーキャニオン ショッピングクラブ通信販売のご案内及びお申込み方法

■ご希望の 1 ソフト名 2 機種名 3 メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料300円をそえて 現金書留 又は 郵便振替 にて右記宛お申し込み下さい

現金書留の場合

ご覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご記入の上お申込み下さい

郵便振替の場合

お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、雑誌名、住所、郵便番号、氏名(フリガナ)、年令(フリガナ)、電話番号をご記入の上、口座No.東京9-108152ポニーキャニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい

※お届けは約10日間程(未発売のものは発売後10日間程)お待ち下さい クロネコヤマト便でお届けします 送料無料です

※お願い:商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換はご容赦下さい。

ポニーキャニオン ショッピングクラブ
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

抽選で1000名様！
オリジナル・ホログラフィー・テレカだぜっ！

プレゼントキャンペーン実施

期間：3月21日〜4月30日

期間中下記の3タイトルのいずれかをお買いあげになった方の中から抽選で1000名様にオリジナル・ホログラフィー・テレホンカードをプレゼントいたします。
詳しくは商品に同封されている応募はがきをご覧下さい。

おもしろ元気なポニカだぜっ！

どれかを買うとテレカが当たるっ！

素敵！
スゴイッ！

キドキが、ノン・ストップ！

西アジアの奥深く、秘境マラヤ地方に伝わる伝説の秘宝を求めて、キミはインディー・ジョーンズ顔負けの大冒険を始める！町、迷路のような道、危険な森や魔物が待ち伏せる洞窟。人々から得た情報を頼りに、伝説の秘宝を見つけ出せ！謎解き、魔物との戦い、アイテム集めといったオモシロ要素を満載し、楽しくてスリルあふれるアクション・アドベンチャーゲーム！

3月21日発売 MSX2 MEGA ROM ¥5,800
R58Y5115

アメリカで大人気のスーパーカー・ドライビング・ゲーム！車は「ランボルギーニ・カウンタック」「フェラーリ・テスタロッサ」などの名車5台から好きなものを選べる。山のふもとからスタートして、頂上のディーラー・ショップを目指せ！
コースはカーブが連続する超難関。しかもコンボイ・トラックやリムジンといった対向車、戦いを挑んでくるスポーツカー、パトカーまで現われて大混戦！
美しいグラフィックとリアルな操作性。これはアクションを超えたリアル・シミュレーション！

アクセル全開で突っ走れ！

スーパーカーの限界に挑む！

3月21日発売 PC-9801 ¥6,800
5.2インチ2HD F68F5404
3.5インチ2HD L68F5404

TEST DRIVE テストドライブ

3月8日は、花と希望と

Disc station ディスクステーション

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応

春号

DS#SP

3枚組3,980円

- 平安妖怪伝（アドベンチャー）
- ランダーの冒険（RPG）
- 福袋［うさ雀•アレスタ・ゴルベキャラクター図鑑 逆アセンブラ・スプライトエディタ］

バックナンバーのお知らせ

DS＃0　980円　DS＃3 1,980円
DS＃1　1,980円
DS＃2　1,980円　※TAKERUでも買えます

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、商品の定価＋送料200円（速達なら400円）を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているMSX2・MSX2+のメーカー・機種を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK。後は商品が一週間位で届くのを待つだけ郵便屋さんが待ち遠しくなるね。

株式会社コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交1005号 TEL（082）263-6006（代）

のーみそコネコネ
COMPILE

4月8日は、春だ一番

Disc station ディスクステーション

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応

DS#4 2枚組1,980円

4号

- **NAMCO**
  ワルキューレの冒険
- **SONY**
  プレイボールII
  メンバーシップゴルフ
- **ゲームアーツ**
  サムシリーズ
- **コンパイル**
  スーパーコックス(デモ)
  魔導師ラルバ3完結編(アドベンチャー)
  ブラスターバーン(RPGシューティング)
- **その他**
  BGV1(こいのぼり) レトロゲーム(クルセーダー)
  BGV2(デフォルメKIDS) BASICゲーム
  MSXFAN
  MSXマガジン 他

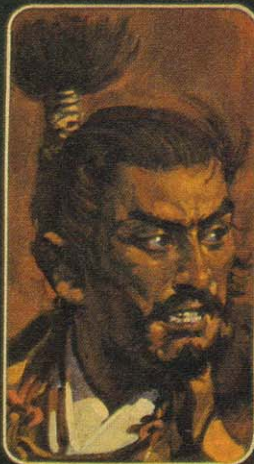
予定
- Bit²
- システムサコム
- ボーステック
- 松下電器

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 2DD 3枚組 7800円

真・魔王ゴルベリアス

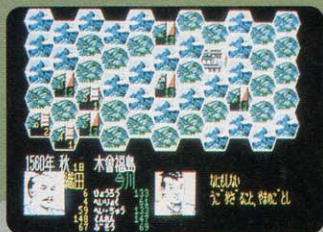
今、通販をたのむとポスタープレゼント(3月末まで有効)

教科書は何も教えてくれなかった。知らないことを、知りたい。

与えられた歴史の中で、僕たちは遊べない。自由にのびのびと、いろんな時代を歩き回りたい、と思う。誰がいて、何が起こったのか、まるで自分がそこにいたかのように、リアルに、体験したいと、思う。20世紀の僕の部屋で、時代が動く。わからなかったことが見えてくる。肌で感じる。知ってみると、けっこう歴史も面白い。

お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。お近くにお取扱店が無い場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名をお書きの上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。
尚、書籍は取り扱っておりません。お近くの書店にご注文下さい。

シブサワ・コウ歴史三部作

戦国の乱世を鎮めよ！すでに古典、そして頂点。
「信長」をプレイせずして
シミュレーションを語るなかれ！

信長の野望・全国版

MSX2 3.5"2DD 8,800円/4メガROM 9,800円
MSX 2メガROM 9,800円
ファミコン版 9,800円

知力の極限に挑む、君主、武将、軍師の膨大なデータ。
小説よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一ゲーム。

三國志

MSX2 3.5"2DD 12,800円/4メガROM 14,800円
MSX 2メガROM 12,800円
ファミコン版 9,800円

中世世界の制覇を目指す、
歴史3部作中最大のゲーム。
まだ見ぬ幻の王国が君を待つ。

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

MSX2 3.5"2DD 9,800円/4メガROM 9,800円
MSX 2メガROM 9,800円
withサウンドウェア 各12,300円

SOUND WARE

迫力！圧巻！一流ミュージシャンがゲームのBGMを本格的にレコーディング。ミュージックテープにまとめました。
ゲームの雰囲気を盛り上げる壮大で華麗な曲、緊張感に溢れた戦争の曲、美しく澄明な女性ヴォーカルなど、盛りだくさんの内容です。

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
withサウンドウェア
ミュージックテープ付
12,300円

BOOKS

「三國志ハンドブック」1,800円
「三國志ガイドブック」 880円
「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
ハンドブック」 1,800円
「信長の野望・全国版ハンドブック」1,800円
「信長の野望・全国版ガイドブック」 880円

光栄10周年記念キャンペーンクイズ当選者

この度は、当キャンペーンクイズに沢山の御応募をいただき、有難うございました。30万通の御応募の中から、抽選の結果、下記の方々が当選者に決定致しました。おめでとうございます。

〈信長の野望賞〉NEC PC-9801RX2セット 福岡県 滅野宏太郎様〈三國志賞〉SHARPX68000セット 千葉県 前田朝美様〈蒼き狼と白き牝鹿賞〉富士通FMR-50セット 神奈川県 石渡 裕様〈維新の嵐賞〉SONY MSX2セット 北海道 伊藤崇様、広島県 末広郁夫様、福岡県 田中和伸様、大分県 飛田明美様〈麻雀大会賞〉SHARP Twinファミコン 東京都 金川浩一様、大阪府 古川章典様、兵庫県 田中葉子様 〈シブサワ・コウ賞〉お好きな光栄賞品1点 大阪府 奥野堅司様 福岡県 藤井武俊様 他98名 〈光栄賞〉KOEI特製テレホンカード 宮城県 豊間根淳様 富山県 大長一隆様 他98名

クイズの正解：信長の野望(全国版)、三国志、蒼き狼と白き牝鹿(ジンギスカン)

テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎044-61-1100・☎044-61-8000(ファミコン専用)

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 TEL.044(61)6861(代) 株式会社 光栄

DUAL TARGETS

デュアル ターゲット

THE 4th UNIT ACT.3

第4のユニット3

3月6日発売

「BSはクローン兵器だ。ブロンウインは、お前だけではない」

消えた越中博士とサイコパワーブースターを追い、ブロンウィンの新冒険始まる!

デュアルターゲットの特長

●「第4のユニット2」で残された謎が今解きあかされる。●FM音源対応 ●FMパック対応 ●PSGもOK●漢字ROM不要の漢字表示 ●グラフィックサイズは従来の2倍 ●コマンド選択に自分の意志を反映できる喜怒哀楽感情コマンド。 ●バトルモードをパワーアップ、攻撃場所を指定できる戦術戦闘など、もりだくさんの充実仕様。

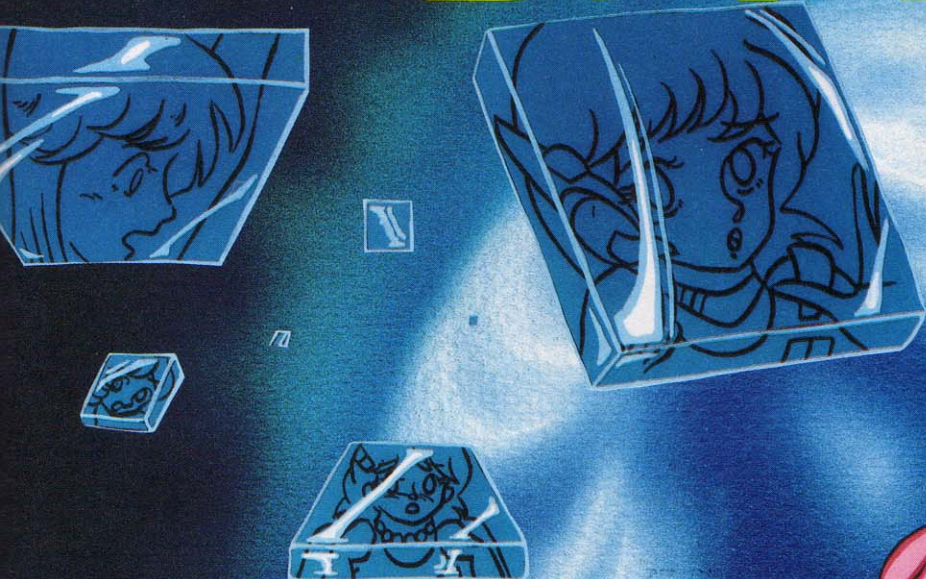
定価7,800円 ●機種/MSX2以上●3.5インチ、2DD

業務拡張のためスタッフ募集
お問い合わせ番号☎(06)968-1236

今、エンターテイメントを変えようとしている

DATA WEST

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル
TEL.(06)968-1236

美少女コントロール

西暦200Ｘ年、平和の星「アルテア」は突如地獄と化した。
悪の象徴である「ウラリア帝国」が戦闘を仕掛けて来たのである。アルテアの抵抗も空しく、都市は破壊され、女の子はウラリアに連れ去られてしまったのである。たまたまパトロールに出ていたアルテアの第一級の戦士である「アオイ」は彼女達を救出するために愛機「ストライク・イーグル」に乗った…。

＊　＊

ストライク・イーグルを操作してバラバラに分割され、幽閉された女の子のグラフィック・パーツを集めて、女の子の絵を完成して下さい。敵の攻撃や、破壊してはならないアイテムも出没。予断を許さない迫力のリアルタイム・シューティングゲームです。

MSX 2
定価6,800円

新発売

MSX 2
ソープランドストーリー 定価￥7.800
•
美少女写真館III
フォトクラブ恐怖の館 定価￥6.800
•
HARD
グラフィック総集編
定価￥5.800

はっちゃけあやよさん

新発売
MSX 2 定価3,800円

HARD ハード
〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-19
福原トータス204
☎03(837)1893

大統領閣下、閣下には本年のイラン情勢を分析し、どのような政策を行うかを決定していただかなければなりません。これらの処理には政策決定支援機器であるBOP(ボーダー・オペレーション・プロジェクター）を使うと容易に行うことができます。

まずＢＯＰの画面に表示されている、イランの国別情報を御覧ください。(画面Ａ～Ｃ） ここで閣下に注目していただきたいのが、米国とソ連に対する関係です。イランは米国に対しては「冷たい」状況にあり、ソ連に対しては「遠い」という表現がされています。また、イランは205点の威信値を持ちますが、我が国に対してはマイナス112点を入れ、ソ連に対してはマイナス48点を入れています。

このようにイランは米ソどちらの国に対しても厄介ものの国であることは確かです。閣下はイランとの関係改善に努めるか、あるいは現在の政権を転覆させ、新たに親米の政権を作り上げるかの判断をしなければなりません。

すでにソ連側は10万人という兵隊をツデー党に対して派兵しております。このままソ連の援助による革命が成功すると、イランは社会主義陣営に属する国となってしまうでしょう。もし革命が起こるなら、我々自身の手で起こさなければなりません…

大統領閣下、いよいよ具体的な政策をＢＯＰを利用して決定しなければなりません(画面１～９)。項目にマル印が付いているのが現在行なっている政策で、この印を移動させることで新たな政策を決定します。ただし、薄い色で表示されている項目は選ぶことができません。

かさねて申し上げますが、ＢＯＰ上ではただの印の移動にすぎないことが、世界40億の命をかけた選択であることを、くれぐれもお忘れにならないように申しあげます。

大統領補佐官

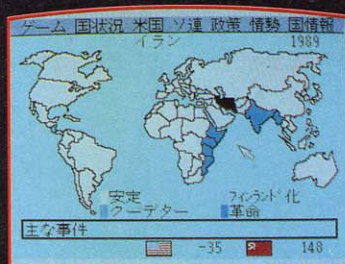
Chris Crawford

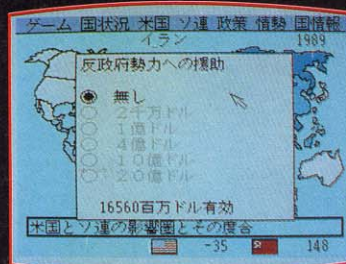
1989年、イラン…

A

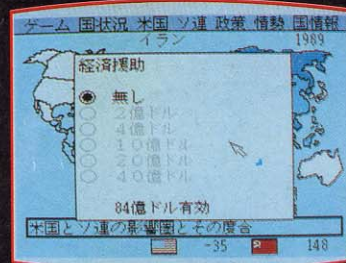
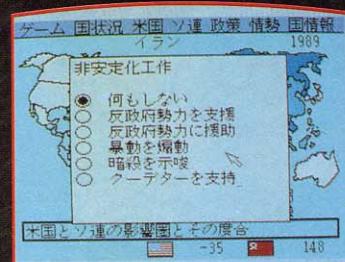
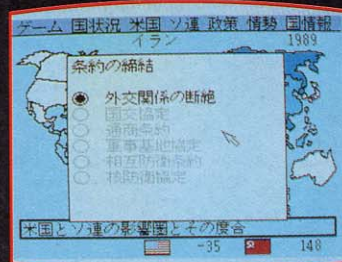
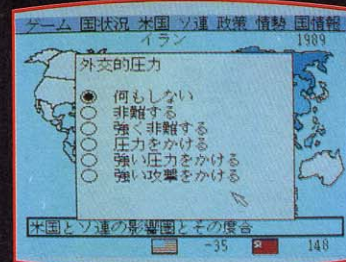
イラン
ソ連に対して
関係 遠い
威信 -48 { 205}
軍事援助額 ０ドル
反政府勢力への援助 {０ドル}
政府側への派兵 {０人}
反政府勢力への派兵↑ １０万人
経済援助額 ０ドル
非安定化工作 何もしない
外交的圧力 何もしない
条約の締結 国交協定
フィンランド化 徴候無し
年毎の変化 微妙な減少
終了 | 米国との関係 | 内政

B

C

1 まず、世界各国の情況を確認しておきます。

2 イラン政府への軍事援助を行うことはできません。

3 反政府勢力へは2千万ドルを援助していましたが、89年は援助できません。

4 イランの政府側への派兵は行えません。

5 イランの反政府勢力への派兵は2万人まで可能です。

6 経済援助はできません。

7 イランに対して行う諜報活動を選びます。

8 現在イランとは国交断絶の関係にあります。

9 イランに加える外交的圧力のレベルを選びます。

※説明文中のイランに関するデータはゲーム上のものであり、ゲーム進行によって変わります。

BALANCE OF POWER

バランス・オブ・パワー

1986年…世界はアメリカとソビエトという超大国の微妙なバランスの上に成り立っていた。もし、このバランスが崩れると、世界は核戦争のために崩壊するだろう。君にはアメリカ大統領かソビエト共産党書記長として8年間の時間が与えられる。この8年の間に、世界の国々が持つ"威信"と呼ばれる値を、相手の超大国より多く集めなければならない。君は真の指導者になれるだろうか?

B.O.P.プレイヤーのための副読本 発売中
バランス・オブ・パワー・デザイナーノート
クリス・クロフォード著 多摩豊監訳 ㈱ビジネス・アスキー刊 定価2,800円

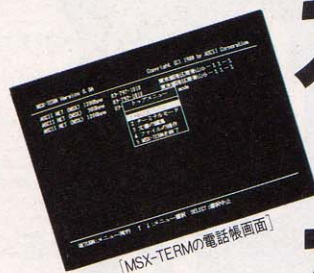
MSX2(VRAM128K)対応 3.5-2DD 好評発売中
定価 12,800円 ※マウスがあればより快適に操作できます。
PC-9801版、マッキントッシュ版も発売中

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE
遂に新発売！
お待たせしました。
ウィザードリィROM版
MSX2用
フリーク諸君、完全限定版だから急ごう。
ウィザードリィ・フリークを自称するキミにはたまらない耳よりな話。あのウィザードリィMSX2版がROMバージョンとして登場。しかも、今回だけの完全限定版。まさにマニアなら絶対ほしいところだ。価格は少し高めなのだけれど、(有)青島文化教材社製メタルフィギュア(ドラゴンパピー)も付いてうれしさも倍増！これは今回だけしか手に入らないオリジナルフィギュアだからそれだけに価値も大きいはずだ。さあフリーク諸君、急ごう！これを逃がしたらもうあとはないぞ。
ストーリー
狂気の大君主トレボーの世界征服のための2つの条件――最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還――を充たすことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D地下迷宮には多くの困難が待ち受ける。
ちょっとカワイイ、ドラゴンパピーのメタルフィギュア。カラーリングするとこんなにリッパに
このウィザードリィMSX2用ROM版は限定生産となります。売り切れの際はご容赦ください。
●データはパナアミューズメントカートリッジと3.5-2DDフロッピーディスクにもセーブできます。●フロッピーディスクの「ウィザードリィ」をお持ちの方は、そのデータでこのROM版を遊ぶこともできます。
■対応機種/MSX2(V-RAM128K)
ROMカートリッジ(S-RAMバッテリーバックアップ付)
S-RAM 対応
定価12,800円(メタルフィギュア付)
好評発売中
Wizardry®
MSXはアスキーの商標です。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080
株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE
夢がひろがる。
僕がひろがる。
MSX
National Council of Teachers of English

「僕はネットワーカーだ」

一人でパソコンに向かってもつまらない。パソコン通信を利用すれば、あなたの世界は広がります。MSX-TERMは高速・高機能そして使いやすい通信ソフトウェア。XMODEMやTrans-Itによるデータ転送をサポートし、マクロ実行機能や逆スクロール、簡易エディタ機能などにより、快適なパソコン通信をお手伝いします。

「僕はプログラマーだ」

日本語MSX-DOS2は完全に日本語に対応。また、RAMディスクの機能も持っていて、高速なアクセスができます。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリの機能を持っているので、ワープロの文書などを16ビットのコンピュータとやり取りすることができます。日本語MSX-DOS2はMSXに新しい環境を提供します。

「僕はクリエイターだ」

驚異的なパフォーマンスを誇る実数型BASICコンパイラ「MSXべーしっ君」がMSX2+対応になって新登場。15〜20倍という実行速度はそのままで、MSX2+の新しいスクリーンモードやスクロール命令をサポート。わかりやすいマニュアルと迷路などのサンプルソフトも付いて、いっそう使いやすくなりました。

可能性を標準装備。

[MSX-TERMの電話帳画面]

MSXをより使いこなすための

MSXべーしっ君 ぷらす

MSXべーしっ君 ぷらす

価格6,800円(送料400円)

■ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX、MSX2、MSX2+ ■MSXべーしっ君ぷらすはMSX-BASICと比べて文法上の制限及び相違点があります。既存のBASICプログラムをコンパイルして、実行するためには多少の変更が必要になる場合があります。 ■製品の形状、色等は一部変更になる場合があります。

MSXのための新しい環境を提供する

日本語MSX-DOS2

日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵

価格34,800円(送料1,000円)

■128KバイトRAM内蔵ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2

日本語MSX-DOS2

価格24,800円(送料1,000円)

■ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■RAM128Kバイト以上搭載のMSX2専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256 ■写真のROMカートリッジは128KB RAM内蔵タイプ

コミュニケーションの世界を広げる

MSX-TERM

MSX-TERM

価格12,800円(送料1,000円)

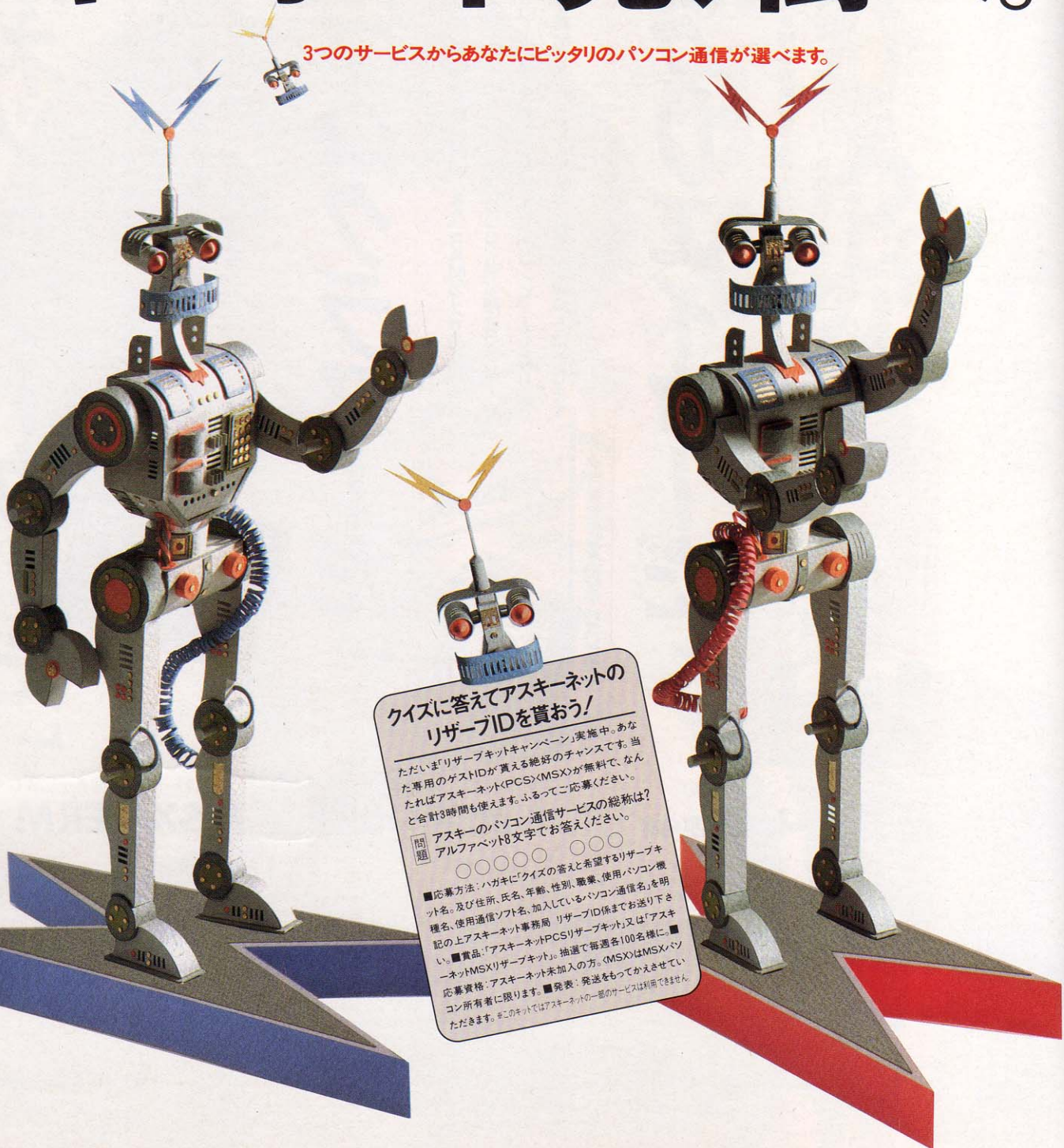
■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2■日本語MSX-DOS2対応■RS-232C対応■パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

■MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。MSX、MSX-DOS、日本語MSX-DOS2、MSXべーしっ君ぷらす、MSX-TERMはアスキーの商標です。■DOS2対応のMSX-DOS TOOLS、MSX-S BUG、MSX-Cver.1.1など順次開発中

■カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

キーボード発、街へ。

3つのサービスからあなたにピッタリのパソコン通信が選べます。

クイズに答えてアスキーネットのリザーブIDを貰おう！

ただいま「リザーブキットキャンペーン」実施中。あなた専用のゲストIDが貰える絶好のチャンスです。当たればアスキーネット〈PCS〉〈MSX〉が無料で、なんと合計3時間も使えます。ふるってご応募ください。

問題 アスキーのパソコン通信サービスの総称は？アルファベット8文字でお答えください。

○○○○○ ○○○

■応募方法：ハガキに「クイズの答えと希望するリザーブキット名。及び住所、氏名、年齢、性別、職業、使用パソコン機種名、使用通信ソフト名、加入しているパソコン通信名」を明記の上アスキーネット事務局 リザーブID係までお送り下さい。■賞品：「アスキーネットPCSリザーブキット」又は「アスキーネットMSXリザーブキット」。抽選で毎週各100名様に。■応募資格：アスキーネット未加入の方。〈MSX〉はMSXパソコン所有者に限ります。■発表：発送をもってかえさせていただきます。※このキットではアスキーネットの一部のサービスは利用できません。

新しいパーソナルコミュニケーションが拡がります。

パソコンが、新しい夢を育てています。あなたのパソコンを、みんなのパソコンにつなぐパソコン通信。それは、人間が初めて手にする新しいパーソナルメディア。アスキーネットに接続するだけで、だれとでも、好きな時に、好きなだけ話しあうことができます。欲しい情報も手に入ります。個人と個人のつながりが広がれば、ほんとうの意味での新しいパーソナルコミュニケーションが可能になるはずです。個人のために、みんなのために、アスキーは大切に育てます。

アスキーネットPCS 気軽なパソコン通信を楽しみたい人のためのネットワーク

アスキーネットを代表する〈PCS〉。パソコン大好き人間が育ててきた、活発な会員同士のコミュニケーションの伝統がいきています。パソコンの情報はもちろん、生活/趣味/研究/サロンなどの特色あるSIGエリアは、誰もが参加しやすい雰囲気です。それから、〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアを集めた"POOL"。誰もが自由に使えるソフトをプールしてあり、その数は2,000本を越え、質、量ともに日本最大級。ゲームや便利なツールなどいずれも傑作ぞろいです。より多くの人と、もっとコミュニケーションしたい…気軽にパソコン通信を始めたいあなたにおすすめです。

〈PCS〉には…■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス■最新ソフトウェア/月刊アスキー/月刊LOGINなどのインフォメーションサービスがあります。

アスキーネットACS 情報人間のためのネットワーク

〈ACS〉は情報人間のためのシンクタンク。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。たとえば異業種の人たちとの勉強会も〈ACS〉ならネット上で気軽に実現できます。ディスプレイに表れる多くの情報が、頭脳を心地よく刺激してくれます。さらに〈ACS〉は漢字のみでのサービスですから、読みやすく、情報整理・活用のしやすさも、抜群。ネットのむこうにきっとあなたのブレーンが待っています。

〈ACS〉には…■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス■時事通信社ニュース/東販週報/DATAMAN/日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス■オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

アスキーネットMSX MSXユーザーのためのネットワーク

MSXマシンのための専用ネットワークです。MSXに関することなら、すべて網羅しています。ネットワークの核となるSIGには、音楽/科学/ゲーム/料理/MSXハードウェア情報など、多彩な分野でジャンルにとらわれないコミュニケーションが交わされ、家族全員で楽しめる開かれたネットワークとして大きく育っています。MSXパソコンを活用したいと思っているあなたに最適のネットワークです。

〈MSX〉には…■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス ■時事通信社ニュース/大和証券の株式情報/MSXマガジンなどのインフォメーションサービス■オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

アスキーネットすべてに「Tri-P」が使えます!—全国64箇所からアクセス可能に—

アスキーのパソコン通信サービスのすべてにインテックの個人向けVAN「Tri-P」が接続可能になりました。主要都市をフルカバー、全国64のアクセスポイントから、これまでよりも安い通信費でご利用できます。しかも注目のMNPモデム(クラス4)もサポートしています。

●「Tri-P」の利用料金

加入料金		3,000円
月次料金	基本料金(月間60分まで)	1,000円
	使用料金(60分を超える分につき)1分	10円

※「Tri-P」で海外にアクセスした場合は1分90円です。

加入料金なしのうれしいサービスも!

アスキーネット事務局で「Tri-P」にお申し込みになると、上記料金のうち加入料金(3,000円)が無料になります。加入料金なしで、経済的な「Tri-P」に参加できるわけですから、得して得するダブルメリット。ぜひお申し込み下さい。('89.3.31まで)

会員募集中!

◀アスキーのパソコン通信サービス▶

ASCII NET

アスキーネットと「Tri-P」のお問い合せ・お申し込みは☎(03)486-9661

電話または、ハガキにてお問い合せください。すぐに詳細資料と共に入会申し込み書をお送りします。

使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

■アスキーネット登録料

3,000円〈PCS〉〈ACS〉〈MSX〉共通。複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。

■アスキーネット利用料金

	①	②	③
〈PCS〉	基本料金(5時間まで)…2,000円/月	5時間〜20時間まで…20円/3分	20時間以上… 8,000円/月
〈ACS〉	基本料金(5時間まで)…4,000円/月	5時間〜20時間まで…20円/3分	20時間以上…10,000円/月
〈MSX〉	基本料金(5時間まで)…1,500円/月	5時間〜20時間まで…20円/3分	20時間以上… 7,500円/月

■ファイル転送プロトコルTransItがバージョンアップ、転送速度が約17%向上しました。また〈PCS〉〈ACS〉では2400bpsを使えますので、よりいっそう経済的です。

アスキーカード会員なら、どんなにアクセスしても基本料金だけ!

パソコンライフをバックアップしてくれる〈アスキーカード〉がついにでました!アスキーネットの入会金が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。つまり1ヶ月の料金は〈PCS〉2,000円、〈ACS〉4,000円、〈MSX〉1,500円です。

会員募集中!

〒107-24東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー アスキーネット事務局 株式会社アスキー

MSXゲーム徹底解析

春の足音が近づいてきて、なんだか身も心もウキウキ、そわそわ。落ち着かなくて困るというアナタの力強い味方、それが徹底解析だ。花粉症に負けずに今月もいってみようかー！

マスターオブモンスターズ

ヤァヤァヤァ！　ファンタジーの世界からモンスターがやってきた。数あるシミュレーションゲームの中でも、とっつきやすいのがこの『マスターオブモンスターズ』だ。モンスターを自在に操り、魔法を使って戦っていく。モンスターを成長させていくうちに、キミは、もうこのゲームの虜になってるはずだよ、絶対に。

■システムソフト　MSX2/MSX2+　6,800円(2DD)

モンスターよ、成長するんだ！

このところスゴイ勢いで伸びているシミュレーション。先月号でも特集したように、確実にファンを増やしているよね。時代は、なぜシミュレーションに向かっているのか……、なーんてムズカシイ話はやめにしよう。なんてったってオモシロければいいじゃん、ネ。

このマスターオブモンスターズ、チマタで流行っている六角形を身にまといながら、モンスターや魔法使いが登場して、味わいを深くしているわけだ。いままでヒットしたシミュレーションとは、ちょっと趣が違っている。そんなところで高い人気を得ているわけだ。

そこで今回は、先月の特集に引き続いてキャンペーンモードの残りのマップ紹介と、すべてのモンスターの紹介をしている。

このゲームで勝つためには、モンスターを成長させながら（経験値を上げながら）、いかにして効率的にモンスターを前線に送り込むかにかかっている。ときには不利になる戦闘をしなければならない場合もあるけど、経験値が高いモンスターは大事にしていこう。それに、モンスターの移動の仕方、魔法の種類やタイミングが勝敗に影響するはずだ。

とにかく童心に帰って熱中してほしい、また熱中できるゲームだ。

⬆シミュレーションの醍醐味と、ファンタジーの世界を楽しめるゲームだね。

魔法大公開なのだ

回復　消費魔力15
味方のすべてのモンスターのヒットポイント(HP)を、5から10回復させる。便利なのだ。

大回復　消費魔力30
味方のモンスターの中で1匹だけ、ヒットポイントを元気ハツラツと完全に回復させる。

停止　消費魔力10
敵のモンスター1匹を、次の相手の攻撃のときに、行動済みの状態にして動けなくする。

再動　消費魔力10
行動済みの味方のモンスターの中で1匹を選んで、それを再び行動できるようにする。

塔移動　消費魔力20
塔にいる味方のモンスターを、自分が占領しているほかの塔にワープさせる魔法だ。

雷撃　消費魔力30
敵のモンスター1匹を指定して、ヒットポイント1から30のダメージを与える。

大火炎　消費魔力30
特定の敵モンスター1匹に対して、ヒットポイント1から30のダメージを与える。

半死　消費魔力100
敵のモンスター1匹を選んで、そのヒットポイントを半分にするもの。有効に使いたいね。

流星　消費魔力100
敵味方関係なくマップ上に流星を降らせ、ヒットポイント5から15のダメージを与える。

ムム、夜に強い？弱い？

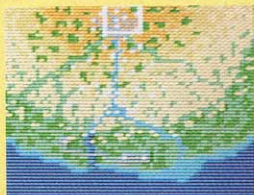
プレイしていると、画面の右下のほうに太陽や月が出ているね。これは時刻を表わしていて、毎ターンごとに変わっていく。この時刻がモンスターの攻撃力に影響しているんだ。LAW系のモンスターは、昼は攻撃がヒットする確率が25パーセント上がり、逆に夜はダウンする。夜には弱いってわけだね。CHAOS系は、夜になるとガ然張り切る夜行性なのだ。

残りのキャンペーンに突入だ!

キャンペーンモードでプレイしているみんな、順調に勝ち抜いているかな？　フムフム、もう最後までいったのか、それはなかなか優秀だね。でも、まだ苦労しているよっ！　という人も多いことだろう。そんなキミのために、先月号に引き続き、後半部分のマップ４枚とその戦い方をドドーンと紹介してしまうのだ。

ここではマップ全体と、敵のマスターの本拠地がマップ上のどこにあって、そのまわりがどういう地形になっているかを示した。まあ、最低限それぐらいを頭に入れておけば、かなり効率的な戦いができると思う。敵のモンスターと戦い、塔を占領して、大魔法を使う、というサイクルで進めれば勝利は間違いなしだ。

キャンペーン5

ここは、２人のマスターの戦いだ。敵のネクロマンサーは、マップ上部のほぼまんなかにいる。自分の本拠地は、中央部やや下の２本の川に挟まれたところにある。このマップは、とにかく広いのだ。また途中の地形も荒れているので、最初に飛翔族で塔を占領していき、塔移動を積極的に行なってドラゴンなどを送り込むのが賢明だろう。

制限ターン数は22。決して余裕があるとはいえないので、早めに大部隊を構成して攻め込むことがカンジンだね。

ここまでくるとかなりのモンスターを成長させてないと苦しいだろう。

キャンペーン6

はっきりいって、かなり苦戦するんじゃないかな。なぜかって？　自分の占領している塔が０からスタートしなければならないのだ。ほかのマスターに比べて、かなり不利に設定してある。

で、自分の本拠地はマップの左下、中央の島にはネクロマンサー、左端の最上部にはソーサラーがいる。３人のマスターの戦いだ。ここでは、赤のネクロンマンサーの本拠地のまわりをクローズアップしてみたのだ。

最初は、緑軍を攻めていこう。そのとき同時に右端にある中立の塔を確保するのも忘れないように。制限ターンは42だ。

キャンペーン7

こぢんまりとした火山の島だ。左下に自分が、右上に敵がいる２人のマスターの争い。ここは制限ターンが20と短期決戦になっている。島が狭い、塔の数が少ないということで、先手を取ったほうが有利になるのは当然のことだね。敵は、火山をものともせずに移動できるドラゴン族を多く召還するので、こちらは苦戦をしいられるのだ。

島の中央にある、中立の塔を占領するのも大事なんだけど、ここでは捨て身の覚悟でネクロマンサーにダメージを与えていこう。大魔法で、最前線にいるモンスターのHPをマメに回復しておこう。

キャンペーン8

いよいよ最終キャンペーンにやってきたのだ。長かった道のりもここで終わり、フーッ。マップを見るとサスガに最後だけあって、４人のマスターが入り乱れての争い。とにかくメチャクチャ広いので、ある程度、焦点定めて攻撃しないとヒドイ目にあうかもしれない。ここでは、赤の本拠地をクローズアップしてみた。

制限ターンはなんと255。これだけをみても、気長にプレイするマップだとわかる。じっくりと、ね。

いよいよ勝利を確信したら、はやる気持ちを抑えてエンディングを迎えよう。ヤッター、やっと制覇したぞ！

さあ、モンスター大集合だ!

ここで、すべてのモンスターに登場してもらうことにしよう。マスター別に召還できるモンスターを、一覧表にまとめてみたので参考にしてほしい。

表の見方は、左から写真、モンスターの名前、体力(ヒットポイント)、敵のモンスターと戦う場合の武器と相手に与えるダメージおよび攻撃回数、1回に移動できる距離、どれだけ経験値を稼げばレベルアップするかの数値だ。健闘を祈るヨ。

写真	モンスター名	HP	使用可能武器	移動力	経験値
	ウォーロック	99	格闘──1×3 いかづち──13×3	3	—
	ファイアー(精霊)	?	格闘──?×5	—	—
	ドラゴン	32	格闘──9×2	5	110
	ドラゴンロード	30	格闘──28×1 火炎──4×4	8	103
	ファイアードラゴン	60	格闘──13×2 大火炎──17×2	6	
	エンジェル	30	格闘──2×2 稲妻──6×2	7	143
	アークエンジェル	42	格闘──3×2 いかづち──14×2	8	
	ロック	29	格闘──3×5	10	143
	フェニックス	34	格闘──4×4 火球──6×3	9	
	セイレーン	16	格闘──1×1 音波──10×2	5	—
	サーペント	62	格闘──12×2	7	—
	ユニコーン	26	格闘──6×2	6	76
	トライコーン	32	格闘──6×3 いかづち──6×2	7	
	トロール	32	格闘──13×1	4	83
	ジャイアント	50	格闘──21×1 ハンマー──16×1	6	
	ファイター	26	格闘──3×3	5	76
	ナイト	36	格闘──6×3 スピアー──13×1	6	94
	パラディン	52	格闘──8×3 ランス──22×1	6	
	ソーサラー	99	格闘──1×3 いかづち──13×3	3	—
	エアー(精霊)	?	格闘──?×4	—	—
	ドラゴン	32	格闘──9×2	5	110
	ドラゴンロード	30	格闘──28×1 火炎──4×4	8	103
	エアードラゴン	77	格闘──6×5 大火炎──5×5	8	
	エンジェル	30	格闘──2×2 稲妻──6×2	7	143
	アークエンジェル	42	格闘──3×2 いかづち──14×2	8	
	ペガサス	30	格闘──3×4	6	76
	モノペガサス	39	格闘──3×6	9	
	セイレーン	16	格闘──1×1 音波──10×2	5	—
	サーペント	62	格闘──12×2	7	—
	トロール	32	格闘──13×1	4	83
	ジャイアント	50	格闘──21×1 ハンマー──16×1	6	
	ファイター	26	格闘──3×3	5	76
	ナイト	36	格闘──6×3 スピアー──13×1	6	85
	レンジャー	44	格闘──5×4 魔弓──5×3	6	
	リザードマン	24	格闘──2×3 弓矢──4×2	5	59
	サラマンダー	34	格闘──4×3 火球──16×1	5	
	ネクロマンサー	99	格闘──2×2 いかづち──20×2	3	—
	ウォーター(精霊)	?	格闘──?×8	—	—
	ドラゴン	32	格闘──9×2	5	93
	ドラゴンゾンビ	32	格闘──28×1 火炎──5×3	8	94
	ミストドラゴン	68	格闘──10×3 大火炎──9×3	8	
	デーモン	31	格闘──5×1 稲妻──4×3	7	110
	アークデーモン	44	格闘──8×1 いかづち──9×3	8	

レイス	15	格闘 1×2 死の波動 4×2	3	—
マンティコア	32	格闘 5×3	6	110
スフィンクス	45	格闘 10×2 稲妻 6×2	6	
クラーケン	60	格闘 3×8	6	—
ミノタウルス	31	格闘 6×2	5	93
ゴーゴン	41	格闘 10×2	6	
バーバリアン	30	格闘 5×2	5	59
バーサーカー	44	格闘 20×1	6	85
ダークナイト	53	格闘 11×2 ランス 24×1	6	
ゴーレム	26	格闘 12×1	5	93
ストーンゴーレム	40	格闘 24×1	5	
ウィザード	99	格闘 2×2 いかづち 20×2	3	—
アース(精霊)	?	格闘 ?×2	—	—
ドラゴン	32	格闘 9×2	5	93
ドラゴンゾンビ	32	格闘 28×1 火炎 5×3	8	112
デスドラゴン	72	格闘 16×2 大火炎 7×4	6	
デーモン	31	格闘 5×1 稲妻 4×3	7	110
アークデーモン	44	格闘 8×1 いかづち 9×3	8	
レイス	15	格闘 1×2 死の波動 4×2	3	—
グリフォン	31	格闘 8×2	5	93
ヒポグリフォ	41	格闘 9×2 火球 6×2	6	
クラーケン	60	格闘 3×8	6	—
ミノタウルス	31	格闘 6×2	5	93
ゴーゴン	41	格闘 10×2	6	
バーバリアン	30	格闘 5×2	5	59

バーサーカー	44	格闘 20×1	6	85
ダークナイト	53	格闘 11×2 ランス 24×1	6	
ゴーレム	26	格闘 12×1	5	76
アイアンゴーレム	36	格闘 20×1	6	
サモナー	99	格闘 3×1 魔弓 8×5	3	—
ファイアー(精霊)	?	格闘 ?×5	—	—
アース(精霊)	?	格闘 ?×2	—	—
ウォーター(精霊)	?	格闘 ?×8	—	—
エアー(精霊)	?	格闘 ?×4	—	—
ドラゴン	38	格闘 9×2	5	—
エンジェル	30	格闘 2×2 稲妻 6×2	7	143
アークエンジェル	42	格闘 3×2 いかづち 14×2	8	
デーモン	31	格闘 5×1 稲妻 4×3	7	110
アークデーモン	44	格闘 8×1 いかづち 9×3	8	
グリフォン	31	格闘 8×2	5	93
ヒポグリフォ	41	格闘 9×2 火球 6×2	6	
マンティコア	32	格闘 5×3	6	110
スフィンクス	45	格闘 10×2 稲妻 6×2	6	
クラーケン	60	格闘 3×8	6	—
サーペント	62	格闘 12×2	7	—
ミノタウルス	31	格闘 6×2	5	93
ゴーゴン	41	格闘 10×2	6	
トロール	32	格闘 13×1	4	127
ジャイアント	50	格闘 21×1 ハンマー 16×1	6	139
コロサス	99	格闘 34×1 巨岩 30×1	7	

牌の魔術師

麻雀ソフトはすでに山ほどあるのに、いまだに新作がでるのはなぜだろうか。それほど麻雀が楽しいからなのか、それとも既存のソフトにあきたらないのか。そんな話をからめつつ『牌の魔術師』を徹底解析しちゃうのだ。

■コナミ　MSX2　5,800円（ROM）

麻雀、麻雀ゆかいな麻雀 ああ我が人生に悔いなし

コナミから麻雀ソフトが出るのは、1984年に発売された『コナミの麻雀道場』以来のことである。『麻雀道場』は、その名のとおり初心者を対象とした麻雀入門用ソフトという色合が強かったのに対して、今回の『牌の魔術師』はより実戦感覚に近づけて、対局の面白さを出す、というところに重点を置いた作りになっている。

そう、昔の麻雀ソフトは、単にコンピュータと対局できる、ということが売り物だったり、ただひたすらに思考ルーチンの強さだけを追求しただけのものが多かったけれど、最近のソフトはゲームとしての楽しさを重要視しているものが増えているよね。

と、ここまで書いたところでふと気になったんだけど、はたして読者の中で麻雀のルールを知っている人はどれくらいいるんだろうか？　私、麻雀打てますよーん、って人は手を上げてー！　なんて書いても、わかりっこないですね。それじゃ、アンケートはがきにチェックを入れてみましょう。パラパラ。ふむふむ。おやおや。なーんだ、けっこう麻雀好きの人は多いんだなあ。感心感心。

なるほど、麻雀ソフトが現在のような傾向になっているのは、それだけユーザーの要求の次元が高くなって、既存のソフトにありがちだった単調なゲーム展開が受け入れられなくなってきているからなんだろう。

で、最近の流れを受け継いでいる、と言える１本が『牌の魔術師』なのである。このソフトでまず目をひくのが、コナミの過去の人気ゲームに出てきたキャラクターと対戦できる、という点。これはいいですね。モアイやスナッチャーに強引に麻雀を打たせちゃうんだからすごい。それではまず手始めに８人の登場人物の紹介から徹底解析をスタートさせましょう。

とりあえずは雀士のプロフィールだよん

ポポロン

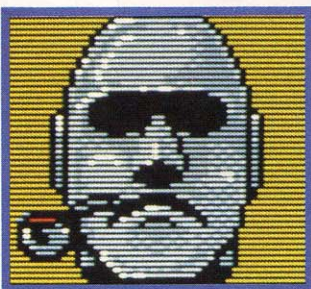
悪の魔王ヒュドノスや大魔司教ガリウスをやっつけた勇者ポポロン。さすがに騎士代表だというだけあって、腕前のほうも確かなようですね。パラメータもとってもバランスよく振り分けられているようです。うん、彼はなかなかの実力者とみたぞ。

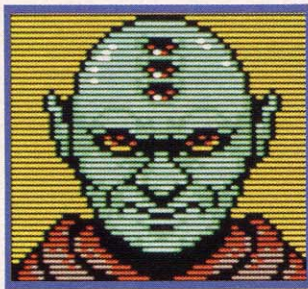
でも、裏を返せばはっきりしない打ち手といえるかもしれない。勝っても負けても感情をあまり表に出さないし、コイツと打ってもつまらなそうだな。

⬆さわやかな好青年風の顔ですね。

ゴエモン

弱きを助け、強きをくじく。庶民の味方、義賊のゴエモンちゃん。日ごろはドロボーさんとして活躍なさってるそうですが、そんな彼でもギャンブルがお好きなようですね。しかし、腕前のほうはというと……、うーん、あまりお上手ではなさそうですねえ。チャンタ、トイトイ系の役が好きそうで、ほとんどソメには走らない。だけど、調子に乗らせるとちょっとコワイかもしれないけどね。

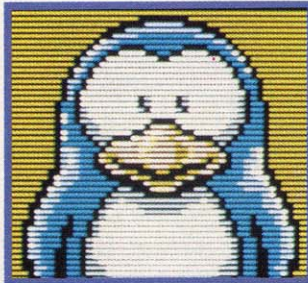
⬆なかなか絵になる表情をするのだ。

⬆意外と純な一面を見せるモアイ。

もうすっかりコナミのゲームには欠かせない存在となった感のあるモアイくん。今回は島国代表としての登場でーす。これまでのゲームではいまひとつ性格がつかみきれなかった彼だけど、この性格設定を見てはっきりとわかりました。アホです。あ、言い過ぎました。でも、ほとんど面前では勝負せず、鳴きまくるかと思えば国士に走るし、しかも降りることを知らない。こんなヤツに負けるとムチャクチャ悔しいぞ。

ヴェノム

⬆本当はいいヤツなのかもしれない。

クーデターの罪で追放されたときには逆恨みをして母星に攻撃を仕掛け、それをジェイムズ・バートンに妨げられたときは生まれる前の時代までさかのぼって仕返しをしようとする。そんなワガママなヴェノムの打つ麻雀は、いかにも悪役らしく陰湿で暗い。テンパッてもダマで待ち、他家にリーチがかかったらすぐに降りてしまうのだ。こーゆー打ちかたをする野郎は絶対に相手にされなくなるのがオチである。

⬆勝つとなぜか頭にロウソクが。

トランシルバニア王国を魔王ドラキュラの侵略から守った勇敢な青年、シモン。伝説の英雄クリストファーと血のつながりを持つという彼は、言わば血統書つきの救世主。それほど優秀な男であるというのに、ムチを持っている、というだけで、変態代表というヒドイ役回りに甘んじてしまっているのだ。しかし、彼は英雄のクセしてすぐに降りてしまう、なんてナサケナイ一面をもっているのだ。

⬆喜怒哀楽がストレートに出るバカ。

彼もモアイくんと同様に、数多くのコナミゲームにへこへこと顔を出している人気キャラのひとり。今回は南極代表としての登場なのだ。彼の打つ麻雀ってのは、とにかく単純明快。すぐにチンイツ、ホンイツねらいに走っちゃうし、テンパッたら即リーチ。あまり鳴かないのが救いになっているものの、この打ちかたから思慮深さを感じ取ることは絶対に不可能。でも表情が楽しいのでついつい相手にしてしまう。

スナッチャー

⬆バイオロイドだが表情は人間臭い。

ひっそりと人間になりすまして悪事を働くスナッチャーくん。彼の打ちかたはとにかく一直線。面前で勝負をしてテンパッたらなにがなんでも即リーチ！　いいですね、弱そうですね。おなかがすいたら、じゃなくて、点棒が減ったら相手にしてみたいキャラクターです。しかし、こんなヘボーなヤツなのに、どういうわけか雀鬼代表という設定になっている。よっぽど麻雀が好きなんだろう。幸せなヤツだ。

アフロディーテ

⬆かわいくふるまっているが人妻だ。

おお、やったね、紅一点。でも、もうツバがついてます。ダンナさんのポポロンといっしょに、愛息パンパースちゃんの養育費を稼ぐため、かどうかは知らないけど、一生懸命がんばってます。彼女はとにかくポンポン鳴く鳴く。染めに走る走る。しかもぜんぜん降りようとしないんだからタチが悪い。だけどけっこうテンパイは早いし、ドラがからむとどでかいのをかますことがあるので、油断ならないのだ。

人工知能による成長機能をちょっと試してみたわけなのだ

きれいなグラフィックやユニークなコナミキャラのほうにばかり目をひかれてしまうけれど、このソフトの最大のセールスポイントは人工知能によるキャラクターの学習・成長機能にある、と勝手に決めつけてしまおう。

なんてったって、半荘を1回プレイするたびにそれぞれのキャラクターが自分の打ち筋を反省して、次の対局に備えてパラメータの値を変更してくる、というんだからすごい。何度も負け続けても平気でタコ打ちを繰り返してくるどこかのだれかさんは、しっかりと見習ってほしいものである。

⬆本編と全然関係ないけど、うれしかったので載せたのだ。

さて、そーなってくると、成長機能とはどういうしくみになっているのか、とか、実際にはどういう形で変化していくのかが気になってくるのが人情である。

というわけで、思い立ったが吉日。アフロディーテを実験台に、半荘を繰り返してその都度パラメータの変化の度合をチェックし、それによって成長機能の本質に迫ってみようではないか！　ってなことにあいなったのです。なぜアフロディーテを選んだのか？　というと、性格の初期設定値が鳴きまくり、すぐ染めに走り、降りようとしない、と極端に振り分けられていたので、パラメータの変化のようすがわかりやすいんじゃないか、とか、紅一点だから、とか、まあ、いろいろあるわけだ。

⬆お、ツモりやがった。アフロディーテはときどきとんでもない手で上がる。

はい、それではさっそくやってみましょう。まずは半荘1回目。「ポン！」。うわ、いきなり鳴いてきた。「ポン！」。またかよ、よく鳴くなあ、ほんとに。――あーあ、流局になっちゃった。ゲ、ノーテンかよー。だったらむやみに鳴きまくるなよなー。まったく。

と、アフロディーテは東1局からポンポン鳴いたんだけど、あまり点棒は動かないまま。結局、半荘1回目は6,000点のマイナスで終了したのでした。

さてさて、それではパラメータのチェックといきますか、と期待に少しだけ胸をふくらませて見て

アフロディーテの成長記録です

はい。それではアフロディーテの性格設定のパラメータが6回の半荘のうちにどれだけ変化したのかをつづる、〝アフロディーテの成長記録〟をお伝えしましょう。

初期設定データを見てみると、ポンポン鳴きまくったり、染めに走ったりと、お世辞にもお上手、とは言いがたい打ち筋だったんだけれど、成長後はガラリと変身。6回目の半荘の終了時点では、タコ鳴きはすっかり影をひそめて、面前を中心に勝負する、より確実性の高い打ち筋に変身してしまったのだ。ただ、終盤戦で振り込みまくったために必要以上にベタ降りしちゃうようになったのは残念。

⬆これが最初のパラメータ。鳴いて染める、というような初心者的打ち筋だ。

⬆1回目の半荘で鳴きまくってもあまり効果がなかったため少し面前向きに。

⬆2回目の半荘は今ひとつ盛り上がらず、パラメータも横ばい状態になった。

⬆面前で2度上がったために、〝立直〟と〝鳴き〟の値が逆転してしまったのだ。

⬆大勝ちした4回目の半荘のあとは、すっかり最初の打ち筋と変わっていた。

⬆順調に進んでいたのが、大負けしたために雰囲気が変わってきたのだ。

⬆最後の半荘でも負けてしまい、結局すっかり弱気な感じになってしまった。

みると……。おお、変わってる変わってる。さっきの半荘で鳴きまくったわりに勝てなかったせいか、"鳴き"の数値がちょっと下がってるな。逆に"立直"の値は倍くらいに増えてるぞ。

⬆アフロディーテは成長して面前でも打てるようになった。

しかし、目立って変化していたのはこの2項目だけ。残りのところにはほとんど変化が見られなかったのだ。うーん。

そして迎えた2回目の半荘。パラメータの変化が打ち筋にどの程度影響を与えるか、というのが気になるところなんだけど……。アフロディーテは相変わらずよく鳴いている。前回に比べると若干面前で勝負する機会が増えたような気がしないでもないんだけどね。試合展開も前回同様あまり点棒が動かず、結果も4,000点のマイナスと、大きな変化のないままで終わってしまったのだ。

今度はパラメータにどんな変化が表われてるかな？ ――あらら、ほとんど変わってないや。今回も"立直"と"鳴き"の値が微妙に変化していたけれど、前回ほどの差はないようだ。うーん、もう収束し始めちゃったのかな？

しかし、3回目の半荘はちょっと違っていた。なんと、アフロディーテが2回続けて面前で上がってしまったのだ。結局得点自体はほとんど原点だったんだけど、パラメータのほうは"立直"の値が大幅に増え、逆に"鳴き"が最初の値の約半分にまで下がったのだ。ここまで変わると、打ちかたのクセなんかも始める前とはだいぶ違っているんだろうな。

大きな変化のあったあとの、4回目の半荘。アフロディーテは人が変わったように上がりまくった。終わってみるとなんと33,000点も浮かせて、断然トップに立ったのだ。パラメータのほうを見ると、"鳴き"の値がさらに大きく減っていた。ここまでくると、もう初めのころの"鳴き虫"のイメージはどこかへふっとんでしまいそうである。ただ、"降りる"のパラメータがずっと0になっているのが気になるんだけど……。

悲しいことに不安は的中してしまう。前回までのあいだにすっかり強気になってしまったアフロディーテは、5回目の半荘では振り込みマシンと化してしまったのだ。

この半荘でボロ負けした彼女。"降りる"のパラメータが一気に急上昇してしまい、結局6回目の半荘もいいところなく振り込み続けて、残念ながらさんざんな結果に終わってしまったのでした。あーあ、かわいそうに。

時間の都合で今回は6回しか半荘をプレイすることができなかったんだけど、最終的なパラメータを見てみると、初めのころとくらべてかなり大きく変化している。鳴き一辺倒だったアフロディーテも、最後にはすっかりおとなしくなっちゃいました。

たった6回の半荘だけで結論を出すのは早いかもしれないが、少なくとも成長機能がいいかげんなものではないということは確かだ。ただ、このまま回数を重ねていくといずれパラメータが収束して、雀士たちに個性がなくなりそうなのが気になる。まあ、相当やりこまないかぎり大丈夫だけどね。

⬆和了したときの爽快感。これだけは何度プレイしても変わらずいい気分である。

音声合成でしゃべる!

コンピュータ麻雀ソフトが本物の麻雀のオモシロさに迫るためには、やはりなんといっても臨場感を高めることが大切だろう。で、そのための有力手段として、音声合成で登場人物にしゃべらせる、という手がある。『牌の魔術師』でも、対戦相手のコナミキャラたちがそれぞれ特徴ある声で「ポン！」、「チー！」などとしゃべってくれるのがとてもウレシイのだ。かわいらしい声で誘惑してくれるアフロディーテや、わけのわからない声で笑わせるモアイなどなど、ただ声を聞いているだけでもけっこう楽しめる。声はやっぱり重要な要素なのだ。

⬆意外とリアルな声でしゃべるのがいい。

⬆「リーチ！」の声もスリル満点なのだ。

コナミ流麻雀だよん

昔からずっと根強い人気を保っている麻雀ソフト。一番初期の対戦型麻雀ソフトは、コンピュータ側が配牌の時点であらかじめテンパイの状態にしておいて、乱数でリーチをかける時期を決める、という非常におそまつなものだったんだけど、それがやがて独自の思考ルーチンを持ち、より強いものが追求されるようになっていった。

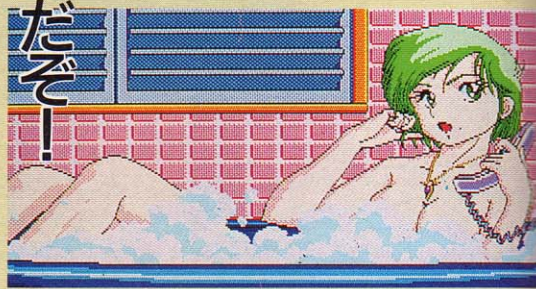
でも、ただ強いだけのソフトはしだいに敬遠されるようになってしまい、最近では個性的な対戦相手を売り物にしたり、コンピュータ麻雀ならではの要素を取り入れたりしているものが増えているのだ。

この『牌の魔術師』もコナミの人気キャラクターを出したり、性格設定機能をつけたりと、最近のソフトの流れをくんだ内容になっている。これまでのコナミのソフトとくらべるとかなり地味なつくりになっているのが少し物足りないが、操作性の良さや小気味よいBGMなどコナミ独特のノリのよさは健在なので、安心して遊べるソフトといえそうだ。

⬆麻雀ソフトは一生もの。それだけにいいものを選んでプレイしたいよね。

ANGELUS

アンジェラス〜悪魔の福音〜

世界の各地で発生した謎の奇病。そして被害者の側で光る青い石はいったいなにを意味するのか？この謎を追うブライアンはやがて自分の不思議な運命を知る。迫力のある画面に圧倒されてしまうぞ。

■エニックス　MSX2　8,200円（2DD）

ペルーと日本。この地球の裏側に位置する2つの国で同じ奇病が同時に発生した。

第一の犠牲者は西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーの副社長、ゲイツ・シュミット。バイエルン・カンパニーが取り組んでいたダム建設の完成を祝う祝典でスピーチを始めたとたんに倒れてしまったのだ。

日本にペンフレンドを訪ねて来ていたエイミ・ハミルトンという少女も、シュミットと同じ症状で苦しんでいた。

この奇病の症状は、全身が緑色に変色し、血管が浮きだし、声にならない声で苦しみながら最後には息絶えてしまうのであった。エイミは運よく命をとりとめ、日本の病院に入院した。

ロンドンポスト誌の科学部記者であるブライアン・パールはこの事件を出張先で知った。同僚のエリス・ミラーからの電話ではすぐにロンドンに戻ってきてほしいとのことだった。同時に同じ奇病が地球の裏側で発生するというこの事件は特ダネになるので早速打ち合わせをするというのだ。

ここまではゲームのイントロダクションなのでプレイヤーは腕でも組んで見ていればいい。このあとからプレイヤーはブライアンとなり、コマンド操作でストーリーを進めていくのである。

ロンドンへと向かう飛行機の中で、ブライアンはガルン・ドッペスというドイツ人と隣合わせになった。ブライアンが読んでいた雑誌に載っていた、的中率9割という占い師デュマなどについて話をしていると……。突然ガルンが苦しみ始めたのだ！　全身が緑色になり、血管が浮きだし……そう、これはペルーと日本で発生した例の奇病だ！　ブライアンはこれから取材するはずであった奇病に遭遇してしまったのである。

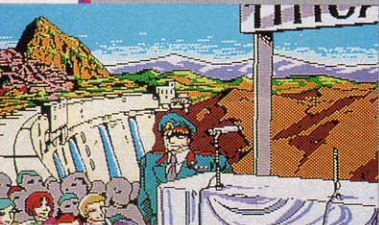
同機に偶然乗り合わせた、ブライアンの友人であり細菌学の世界的権威であるエドガー・スミスを呼び出したが、設備がないうえ見たこともないような奇病のため、ロンドンに到着次第エドガーの病院で調べてもらうことになった。

ブライアン新しい事件だぞ！

ブライアンの同僚エリスが、出張しているブライアンに電話したのはおフロから。思わず声にエコーがかかりそうだが、仕事熱心と言えば仕事熱心なわけです。

ゲーム中、プレイヤーは一度だけエリスとなる。行動的でちょっと気が強いところが魅力。

地球の裏側で同じ奇病が!!

ペルー

西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーがペルーで長期間取り組んでいた事業は、ピラミッドを移転し、その跡地にダムを建設するというものであった。

ダムの移転は市民の反対を押し切って行なわれ、完成日を迎えた。しかし、その祝典の最中に、大統領に続きスピーチを始めたバイエルン・カンパニーの副社長ゲイツ・シュミットが突然苦しみだし、倒れてしまった。祝典に出席していた関係者および集まっていた群衆が騒然とするなか、シュミットは息絶えた。

日本

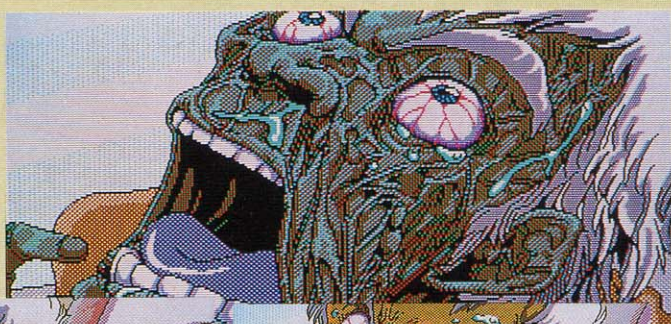
エイミ・ハミルトンはアメリカに住むごく普通の少女。ペンフレンドの美春を訪ねて日本にきていた。

エイミが奇病に襲われたのは、美春と一緒に新宿の喫茶店にいたときだった。ただちに病院に運ばれたがそのまましばらく入院することになってしまった。

自分を訪ねてきてくれたときにエイミが病気になったことで責任を感じた美春は、看病を続けた。そのエイミの胸には、ボーイフレンドのハインツからもらった青い石のペンダントが美しく光っていた。

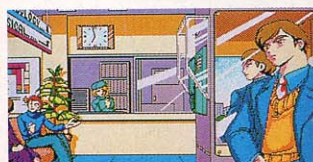
➡全身が緑色に変色し、血管が浮きだす……。最後はこんなに気持ち悪くなってしまうのだ。

機内で突然ガルンが苦しみだす場面は気持ちが悪くなるほどリアルなアニメーション。しかもどんどんアップとなってプレイヤーに迫ってくるのだ。うぐぐっ、食前食後にはあまり見たくないなあ。

⬆これから取材するはずだった奇病に遭遇してしまったブライアンであった。

ガルンの顔が……奇病と遭遇だ!

"悪魔の福音"とは?

エドガーのいる院長室に入れるようになったら、ガルンの検視の結果を聞こう。とはいうものの結局のところ医学的には奇病としてしか扱えそうにない。

ここでガルンについてこれまでにわかっていることをまとめてみよう。ガルンは西ドイツの保険会社G・I・Uの営業部長であり、ペルーにはダム建設に関わる仕事で滞在していた。

ブライアンが機中でガルンと話をしたとき、占い師デュマに悪夢のような未来を暗示されたと話していた。呪われたあるモノをガルンが持っているかららしい。

ガルンが倒れたあと持ち物を調べたところ、数字の並んだメモや美しい女性の写真などがでてきた。しかし最も気になった物は、座席に残された石である。まるでサファイヤのように青く光り、プリズム形にカッティングされており、中側に何かの模様が刻まれている。しかし、この模様は誰にでも見えるわけではないのだ。今のところブライアンとエリスの2人だけにしか見ることができない。

とても医学の範疇だけでは解決できそうにないと思い始めるブライアンに、エドガーは〝悪魔の福音〟という本の話をする。これは13世紀にデバイン・ハウエルという悪魔払い師(エクソシスト)が暗黒の世界について書いた本であり、エドガーがペルーを旅行中にある古美術商から買った、というよりも売りつけられたものなのだ。

それによると、暗黒の世界を支配する邪神セヴァを復活させ、全世界を悪魔の力により支配しようという意図から、グノーシス教という邪教が起きたという。しかし肝心なところが破けているうえ、昔存在した小さな村の方言で書かれているのですべてを知ることはできない。それがわかるのはデムリエの生き残りといわれる人だけらしい。

そしてこの本に描かれている絵が、今回の奇病の症状にそっくりなのである! これはどういうことなのだろうか?

⬆エドガーからは興味深い話をたくさん聞くことができる。フツーの医者ならば、呪いの話なんて信じないのだろうけれどエドガーは違う。寛容なわけだ。

⬆遺族の話も聞いておきましょーね。

編集部で情報交換

ロンドンに到着したら、まずは編集部に戻ろう。編集部で必要なことをすべて聞き終えるまでは病院に行ってもエドガーと会うことはできない。つまり病院へ行っても受付から先に進めないという人は、編集部でまだやることが残っているというわけ。

同僚のエリスやガイスと話した結果、ペルーと日本の取材をすることが先決だということになったが、それには編集長の許可が必要。海外出張だもんね。

⬆病院でエドガーと話を終えてから戻ってくると編集長が現われるぞ。

エリスが日本を取材するのよん

日本の取材を担当するのはエリス。というわけで舞台が日本に移っている間だけ、プレイヤーはエリスとなって行動するのだ。そうそう、日本にいる間はセーブができないので直前でセーブしておくことを忘れずに。

エリスの仕事は、日本で例の奇病に襲われ入院しているエイミという少女の取材だ。実際に会ってみると意外に元気そうであった。

エイミの病室には、ボーイフレンドの写真が飾ってある。彼からプレゼントされたものだと言って身につけている青く光る石のペンダント。それはブライアンがガルンの座席にあったとして持って帰った石にそっくりであった。

気になる。どーも気になる。そこでそのボーイフレンドについて詳しく聞いてみると……。彼の姉はシュミットだというのだ。この奇病の第一の犠牲者となったシュミットとの関係は……？

エイミと美春の2人から発病のようすなどを聞いた後は、担当医である佐竹先生に会いに行こう。一見軽くていい加減そうにみえるのでちょっと心配なのだが……。

結局のところ、ここでも奇病としか言うことができないらしい。なにしろ病原菌さえ発見できないのである。しかし最初に発病した日と同じように、毎晩8時になると発作が起きるらしい。そういえばそろそろ8時になるころだ。

そのとき看護婦が駆け込んできた。また発作が始まったのである。

⬆なーんかいやらしそうな主治医の佐竹先生。でもネはそんなに悪くない。

⬆ミッキー・ロークの大ファンだという明かるいエイミであったが……。

ふたたび苦しみ、そして…

毎晩8時になると発作が起きるというエイミ。エリスが彼女を訪ねた日もやはり同じであった。

病室で美春と楽しそうに話をしていたエイミは突然激しく苦しみだし、あの笑顔からは想像もできないような様相になりあっという間に動かなくなってしまった。

美春の話によると、発作が起きると同時にエイミは「セヴァ……」という言葉を口にしたという。セヴァ、それは〝悪魔の福音〟に書かれている邪神の名前である。

そのころペルーでは…

謎のナンバーに電話しろ!

⬆まるで頭がよさそーに見えるポーズだなあ。

エミリが主人公として進む日本編が終わったところで、再びプレイヤーはブライアンになり、舞台もペルーへ。

ペルーに到着したブライアン。ペルーでは取材しなければいけない場所がたくさんある。この時点でわかっているだけでも、シュミットが副社長をしていたバイエルン・カンパニーのペルー支社、エドガーが〝悪魔の福音〟を買った古美術商の店、それからガルンが持っていた写真の美しい女性も捜し出さなければならない。

空港やホテルなど電話のある場所ならどこからでもいいので、ガルンのメモにあった謎のナンバーに電話してみよう。ロンドンでは通じなかったあのナンバーだ。きっとペルーでならば、通じるに違いない。

⬆せっかくホテルに着いても、休んでるヒマなんかないのです、ブライアンには。

リマ大学

謎のナンバーに電話してみたところ、かかった先は〝リマ大学考古学科〟。とにかくガルンがここの電話番号をメモしていたわけだから、調べなくてはね。

➡〝呪い〟については、このエラソーな人に聞こう。

リマ大学ではモリアム教授から話を聞き出そう。ダム建設のためのピラミッド移転に関して、占い師デュマの予言が新聞に載っていたらしい。デュマに会えば、何かわかるかもしれない。

このモリアム、写真の女性を知っているという。彼女の名前はイザベルといい、1年前にモリアムの助手をしていた。ここはなんとしても住所を聞き出したいところ。

悲劇のイザベル

イザベルは入院生活を続ける夫のために働いている。彼女からはガルンとの関係や、〝語られなかった古代神話〟について聞くこと。

正神ユーサーと邪神セヴァのエピソードとは？　災いの根元を司る物とはいったいなんなのか？

ペルー警察

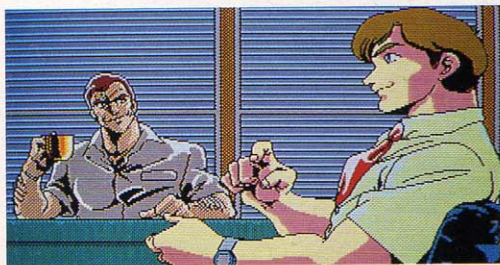
⬆おお、体格のいい警官だなー。でももう１人でてくるハズなんだけどなー。

バイエルン・カンパニーで、詳しいことはペルー警察が調べたはずなのでそちらに聞いてくれと言われたブライアンは、ペルー警察へ移動することにした。

中に入ったらパルドン警部からダム完成の祝典のときに倒れたシュミットについて聞いてみよう。当初は薬物死の疑いもあったが、検視の結果、はっきりとした死因は解明されないままであった。

さて、ペルー警察の前には何人の警察官が立っているかな？　ゲームの進行状況によって１人のときと２人のときがある。いつ来てみても１人しか立っていないというのは、ほかの場所での調査が足りないことを意味している。

２人目が登場したところで、実際に現場主任をしていたのは変死を担当しているランディであると教えてくれる。今日は非番なので自宅にいるというので、自宅まで押しかけてしまおう。

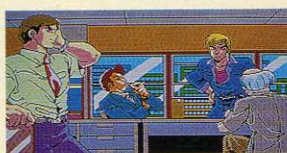
パルドンは現場には何も落ちていなかったと言うが、ランディは確かに青く光る石があったと言う。パルドンには良くないうわさもながれているらしい。いったいなぜこのような食い違いがでるのだろうか。

⬆この人の言っていることは本当なのだろうか？　うーん……。

そしてデュマが……

すべてのカギをにぎっているデュマとご対面！　だけどそこまで見せてしまってはおもしろくないよね。くすくすくす……。

古美術商の店へ……

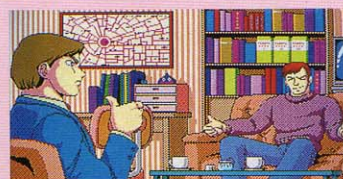
エドガーに〝悪魔の福音〟を売りつけた人物、ガストバ。ブライアンはこの店にある盾と顔の形をしたツボにひきつけられる。盾はセヴァを倒したユーサーが使っていたもの、ツボは不思議な力を持つものらしい。

バイエルン・カンパニー

⬆おーい、だれかキチンと話を聞いてちょーだい。ねえ、右のおじさーん。

シュミットが副社長をしていたバイエルン・カンパニー。最初はいい加減な受けごたえしかしてもらえないが、ガルンのことなどを話し始めると、いかにも古株ですといった顔をした人が寄ってくる。

ランディの自宅へ

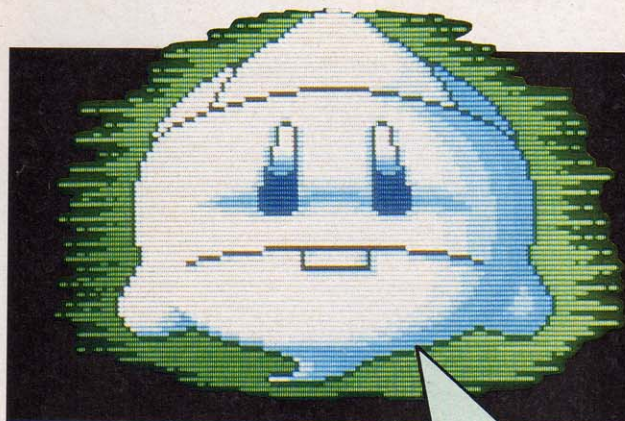
ペルー警察で言われたままに現場主任で変死を担当しているランディの自宅を訪れることにした。

ランディの話によるとシュミットが倒れた現場には青く光る石が落ちていたらしい。奇病被害者のかたわらで青く光る石……やはりここにもガルンのときと同じようにこの石があったのだ。その石は警察署内に保管されているということだが……。

⬆記者ともなれば、警察官の自宅にまで押しかけるぐらいのことはしなくちゃね。

姿を現わす邪教僧たち

この後エリスがペルーに到着し、２人で行動をともにする。デュマの言葉や身の回りで起きる不思議な出来事から、やがてブライアンは自分の運命を知ることになる。

いよいよ姿を現わす邪教僧たち。ブライアンが何か重要なことをつかもうというとき、邪教僧は必ず妨害に入る。

そして青く光る石が意味するものは？　なぜ邪教僧はこの石をも狙うのか？

幽霊君

気がつくと、そこは地獄……。

ここはどこ？　わたしはだーれ？　気がつくと記憶喪失になっていた幽霊君。おちょコ玉をひき連れて、閻魔様に会いに行く苦難の旅のはじまりはじまり。

ボク、幽霊君。僕の攻撃方法は……。

おちょコ玉

小さな魂だけど、勇敢に敵に体当たり攻撃してくれるんだ。最初は1匹だけだけど、特定の中ボスを倒すと、3匹まで増えるよ。

バックアタック

エビのように後ろにすっ飛んで、敵に体当たりする僕の最大の攻撃。攻撃力はおちょコ玉の4倍もあるんだよ。でも、この技を使うと、アタックポイントが減っちゃうからむだづかいはできないんだ。

地獄の入り口　STAGE1

最初のステージということで、敵も弱いし、数も少ない。苦労せずにスイスイ進んでいけるだろう。ここでは、先のステージにそなえて100円のアイテムをすべて取って、貯金しておくといいだろう。

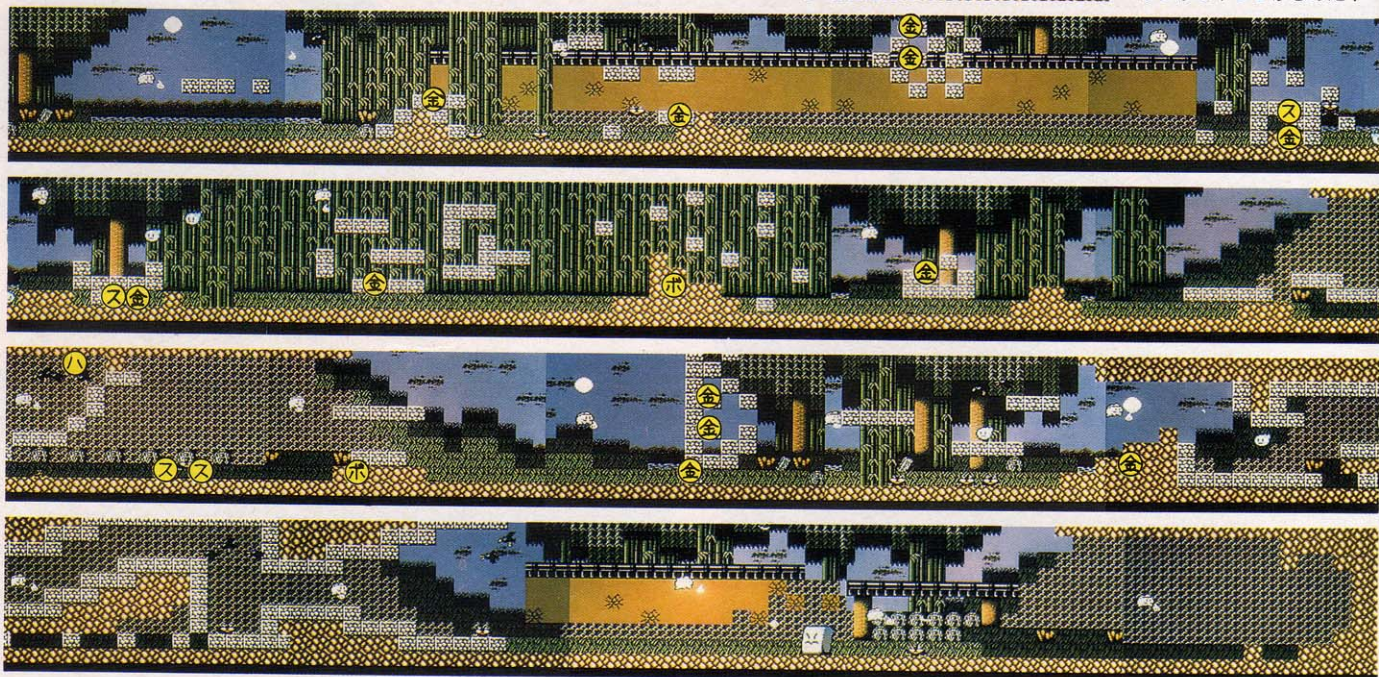
ぬりかべ

⬆バックアタックを連打すればすぐに倒せる。

ボスは出口の鬼面洞

行き止まりの壁が崩れて出現する。バックアタックでザコをすっとばし、弱点の目にぶつけてやっつけるのだ！

この世とあの世はじつづきだ!!

奈落の穴 STAGE2

この面は、上から下へ縦スクロールするステージだ。このスクロールは強制的なので、壁と画面の上の切れ目にはさまれてつぶれてしまう。これをマニアの間では〝V-RAMにはさまれる〟というのだ。つぶされてしまうと、ライフメーターがどんなに残っていても幽霊君は死んでしまう……。あれ、幽霊だから最初から死んでるのか……、じゃあ、消えてしまうから、とくに注意しよう。

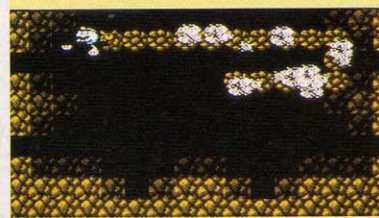
ここの敵はやっつけられないヤツが多いから、むりして攻撃するより、ひたすら逃げ回るほうがいいと思うよ。

⬅8匹全部倒すと、おちょコ玉が1匹増えるんだ。

ボスは骨龍だ!!

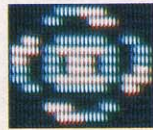
この骨龍は、動きは速いけど、画面の左上が安全地帯だから、そこにいればとりあえずは安心だ。あとは骨龍が写真のパターンで出て来たときに、少し下に降りてバックアタックをおみまいすればいいわけだ。

壁をこわして、アイテムを買おう!

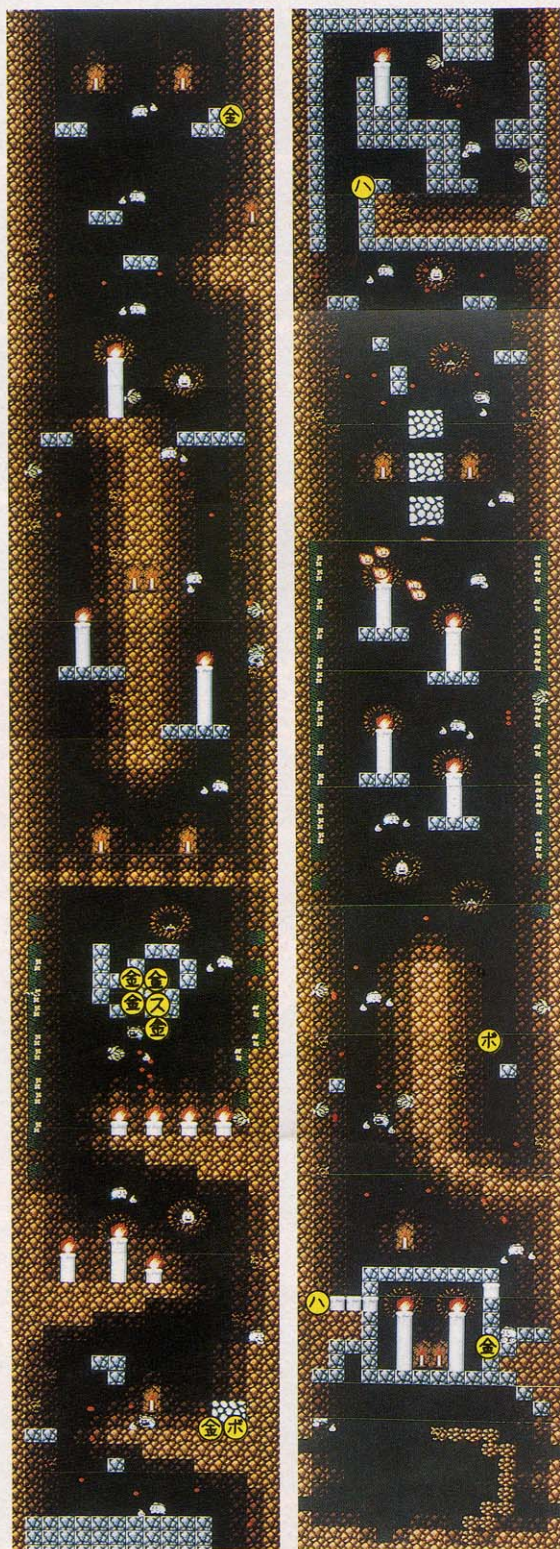
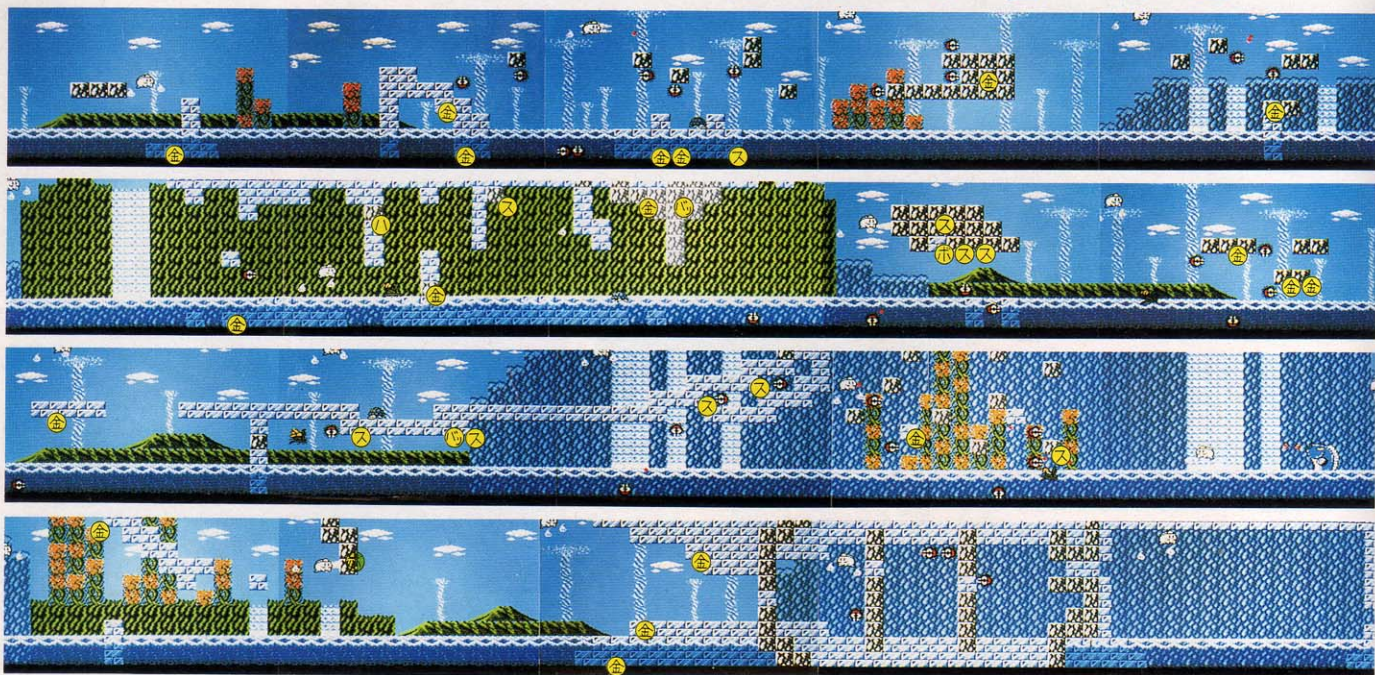
バックアタックで特定のブロックを壊すと、アイテムが現われる。しかし、100円以外のアイテムは、お金を払わないと取れないのだ。地獄の沙汰も、ってことかな。

100円
これを取ると、所持金が100円増える。見つけたら、必ず取るようにしようね。

ハート
200円で、幽霊君のライフを完全に回復してくれる、うれしいアイテムだ。

ストップウオッチ
敵の動きを一定時間ストップさせることができるアイテムだ。値段は200円。

バックアタック
2個まで買えて、アタックゲージが0になると満タンに戻してくれる。300円。

バリア
おちょコ玉が、幽霊君のまわりをぐるぐる回転し、一定時間無敵になる。500円。

マップ上の表記

100円……金　ストップウオッチ…ス　バリア……バ
ハート……ハ　バックアタック……バ　ボーナスステージの入り口……ポ

三途の川 STAGE3

この世とあの世の間に流れる三途の川のステージだ。でもちっとも暗くないのがこのゲームのいいところだね。このステージからだんだん難易度が上がってくるのだ。敵の動きもかなり速くなってきたし、弾の数もぐっと増えてくる。
それになんといってもボスキャラが強い！　中ボスの巨大魚は動きこそ単純だけど、大きな気合弾をオニのように吐いてくるから、ちょっと気を抜くとすぐにやられちゃうし、ウニクリはもっととんでもないヤローなんだ、うん。このステージはだれもがいちどははまってしまうんじゃないのかな？

中ボス 巨大魚

⬅インケンそうな目つきが、なかなかかわいい。にくめないヤツさ。

ウニクリ

かわいい顔をしているけれど、弾をはきながら部屋中を跳ねまわる、というむちゃくちゃな攻撃をしてくる。しかも、全身トゲだらけなもんだから、バックアタックするとこっちもダメージを受けちゃうのだ。

⬆なるべく下のほうで、落ち着いてかわしながら、おちょコ玉を当てて倒そう。

⬅煙をはきながら落ちていくウニクリの最期。

Welcome to BONUS STAGE

各面には、ふたつずつボーナスステージに行く入り口が隠されていて、ここにはお金やアイテムがたくさんあるんだ。ここではバックアタックが使いほうだいだからブロックをどんどん壊してみよう。

針山洞窟 STAGE4

針亀

⬇こいつらは強い！　むちゃくちゃ強いのだ！

マップを見ると分かると思うけど、このステージはでっかい針だらけ。ぶつかるととても痛い！おまけにときどきつららのようにおっこちてくるからたまらない。先端恐怖症の人は気を失ってしまうぐらいひやひやする、じつに夏向きのステージなのだ。

大宙舞羅裏（ちゅうぶらり）

見た通りのクモの化け物だ。弾数は多いけど、画面の端で待って、近づいてきたらバックアタックを決め、下を通って反対側の端に行くようにすれば、簡単に倒せるよ。うーん、それにしても目つきがいやらしい……。Hソフトをやっているときの××さんとそっくりだなあ。

ここから先はもっとつらい！

血の池

⬆これが有名な血の池地獄だ。

⬆出た！　巨大おちょコ王だ！

火炎の堀

⬆なんとも熱そうなステージだ。

⬆２匹の火炎の龍が大ボスだ。

対決

⬅最後の面も縦スクロールなのだ。

この後は、血の池、火炎の堀、そして対決と続くわけだけど、ここからの難易度は、これまでとはくらべものにならないくらい高くなってくるぞ。とにかく、中ボスがめちゃくちゃ強い!!　そのステージの大ボスより強いんだから困ったもんだ。

ザコキャラの攻撃もかなり厳しくなってくるから、道中もすんなりとは通してくれないし、アクションゲームの苦手な人はそーと一の苦労は覚悟しておいたほうがいいよ。

WAR OF THE DEAD PART2

死霊戦線2

■ビクター音楽産業　MSX2　7,800円（2DD）

人気のコンバットホラー、『死霊戦線』の第2弾は、意図的に黄泉路が開かれたニュータウンを舞台にして始まるアクションアドベンチャー。今回からゲームデザインもがらりと変わり、ストーリー性が重視されたこのゲーム、プレイしてみればこのおもしろさがわかるはず。謎の怪生物群を操る者の正体は？　コワイぞ。

黄泉路が再び開かれようとしている…

物語の前に、前作からのキーワードであった〝黄泉路〟について話しておこうと思う。黄泉路とは、我々の世界と、時間と空間のはざまに存在する異世界をつなぐ道のこと。かつてこの道を通って出現した異世界の住人による地上の混乱を見かねた人々は、黄泉路を封印するために〝使者〟を異世界へと派遣した。そしてついに黄泉路は封印されたのだが、そのかわり使者は二度と元の世界に帰ることはできなかった。

⬆原子力発電所がハイジャックされるのと同時に、謎の生物が出没するようになったサン・ドラド。S-SWATに出動要請がくだる。

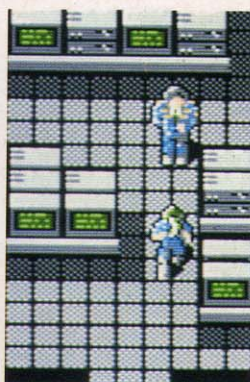
⬅事件の原因、キール島。

そして彼らは、黄泉路が再び開かれないように〝防人〟としてその地に留まり、第2の人生を歩み始めたのである……。

長き年月を経て、チャニーズ・ヒルに再び黄泉路が開かれた。チャニーズ・ヒルの黄泉路の防人、ブラウニング家の血をひく主人公ライラの活躍により、この黄泉路は封印されたものの、払われた犠牲はあまりにも大きかった……。

ライラ・アルフォン

超常能力特殊攻撃部隊S-SWATの副隊長。チャニーズ・ヒルの黄泉路の防人、ブラウニング一族の末裔でもある。黄泉路の調査のため新造都市サン・ドラドに再び派遣される女戦士。

クリーチャーとの戦いが始まる

⬅フィッシャー准将の話を聞いて、今後の行動を決めよう。連絡用の無線機をもらうのも忘れずに。登場人物には何度か話してみることだ。

⬆扉が開いている家に入ると、突然クリーチャーの攻撃を受ける。慎重に戦おう。

チャニーズ・ヒルの惨劇から3年後。サン・ドラド——ラインスター島を中心とするニュータウンが、『死霊戦線2』の舞台となる。

事件は、サン・ドラド全土の電力を賄うキール島の原子力発電所が運転を開始した直後に起こった。原子力発電所が、正体不明の一団にハイジャックされてしまったのだ。もし原子炉が今、爆破されたならば……。人々はパニックに陥り、サン・ドラド一帯には緊急避難命令が発せられた。しかし、時を同じくして、島から本土に通じる橋と地下道がテロリストによって爆破されてしまったのだ。

孤立したサン・ドラドの住民に対し、残された空・海のルートをとって救助活動を行なう軍と警察だが、そんな彼らの前に現われたのはこの世の者とは思えない怪物、クリーチャーの群れであった！　この出現によりついにライラたちの超常能力特殊攻撃部隊S-SWATに出動の命令が下だったが……。

街についたライラたちが第一にしなければならないのは、この異常事態の原因を解明しなければならないことだ。フィッシャー准将から話を聞き、無線機を手にいれたら市街を探索してみよう。生存者がいるかもしれないぞ。

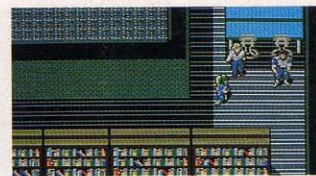
橋が破壊された！

キャリーとの再会、そしてよみがえる悪夢

⬆病院の中は、ゾンビの群れでいっぱい。医者のクレイブンにまず会うのだ。

クリーチャーとの戦闘後、しばらく街の探索を続けているとフィッシャー准将から帰還命令をライラは受ける。どうやら緊急事態が起きたらしい。急いで戻るライラだが、時すでに遅く街と基地をつなぐ唯一の橋が、爆弾テロにより破壊されてしまっていた。ライラたちS-SWATも島から孤立してしまったのだ！　でも橋のまわりを見渡すと、爆発のために大きな穴が開いているビルがあるはず。さっそく中に入ってみよう。

ビルを抜けるとそこは病院の前。ゾンビを倒していくと、医者のクレイブンに会えるはずだ。その後、隣の家にいるナンシーを助けに行こう。原発の責任者である夫のラッセルの話を聞けるはずだ。

しばらくすると、無線で仲間のマーフィーから連絡が入る。ここで、前作でライラと共にチャニーズ・ヒルの黄泉路の恐怖を体験した民族学者キャリーに会えるはずだ。彼女は黄泉路について研究するためチャニーズ・ヒルの民話や伝説を調べるうちに、ここラインスターにたどり着いたらしい。黄泉路の悪夢がふたたび蘇ろうとしているのか……。

⬅ダイナマイトを使えば先に進めるのだ。

市長を救出し、テロリストを壊滅せよ!

大ダコを倒し、橋を渡ると、ドイルとポロックというサン・ドラドの2人の刑事に出会った。「どうやら、この一連の事件はプロのテロのしわざらしい。このブロックには市長がいるので、市長がさらわれなければいいが……」と心配そうな様子。

市長邸に着くと、そこはすでにテロの襲撃に遭い、市長は誘拐されてしまった後だった。それに、市長の娘セーラもいなくなっている。彼女はどこに消えたのか……。

セーラは実は、家の裏側に隠れているんだ。クリーチャーに閉じこめられているから必ず助けだしておこう。彼女から話を聞くと市長は市庁舎に捕らわれているらしいことがわかる。でも、市庁舎の入り口はふさがれて入ることができないのだ。しかし、人々の話を聞いていれば必ず道は開けるはずだ。地上がだめでも、きっと他のルートがあるはずだから、ね。

秘密の通り道を使って市庁舎に潜入したのはいいけれど、テロリストの反撃はすさまじいので、気合をいれて進んでいこう。最上階のクリーチャーを倒せば市長のグレイザーを救出できる。市長誘拐の首謀者であるアレックスを捕らえて彼らの目的を聞き出そう。

⬅⬆一見何の秘密もないような市長邸だけど、裏側にまわるとホラ、庭に行けちゃうのだ。マンホールが開いているのも怪しいでしょ。

⬆市庁舎内では、テロリストとクリーチャーの波状攻撃がとってもキビしい。

⬆やっとのことで市長を救出したライラ。しかし、事件はまだ解決しそうにない。

センチュリータワーで仲間と再会

跳ね橋を渡ると、サン・ドラドの象徴である、センチュリータワーがそびえ立っている、島の中心に着いた。ここは物語の最後で重要になる場所なので覚えておこう。

地下駐車場に行くと「銀行に行ったきりのワイフが戻らないんだ」と訴える男に出会う。銀行に巣くうクリーチャーを倒し、金庫に閉じ込められた人々を救おう。

その後S-SWATの仲間たちと久しぶりに再会する。どうやらこの島のどこかに黄泉路が開いているのは間違いない。現在の時点で考えると、キール原発に開かれている可能性が強いようだ……。

⬆西の橋で、S-SWATが全員そろってひとつの仮説をこの事件で立ててみる。ライラの思ったとおり、やはり黄泉路が開いているのは確実なのだろうか……。

市警本部を襲う不死身のクリーチャー出現

⬆このクリーチャー、まともに戦ったら信じられないほど強いが、建物の陰を使えば簡単に勝てる。

地下駐車場にあるシャッターを開け、車道を進んでいくと西ブロックに着く。ここで地上に出たライラを待ち受けているのが、ムカデのような形をしたクリーチャー。かなりの強敵だが、ダメージ0でも倒すことはできるぞ。

このクリーチャーを倒せば、市警本部に行けるようになる。中には尋問を受けているアレックスがいる。

その後、廃ビルで奇妙な衣装した男たちに襲われ、ある発見をしてから本部に戻ると、本部はとてつもなく巨大な怪物に襲われて、無残に破壊された後だった。どうもこいつはアレックスを口止めするために差し向けられた刺客らしい。

通常の武器が効かないこの化け物に勝つすべはあるのか？

⬆テロリストのリーダー、アレックスを尋問している部屋がここ。この後……。

⬆市警本部のまわりをうろついていた男を探していると敵の罠にはまってしまう。

アレックスを狙うクリーチャー

ライラが目を離したすきに、アレックスは殺されてしまう。彼が最後に語った言葉の、ラモンドという名の男とは？

そして〝モルスマルクト〟という謎の言葉の持つ意味は……。

⬅執拗にアレックスを狙うこの化け物は、困ったことに通常の武器がまったく効かない。

病身の少女に薬を届けろ！

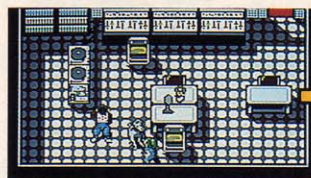
⬆記者のポイトから、ライラは衝撃的な事実を知らされる。半人半獣の巫女とは。

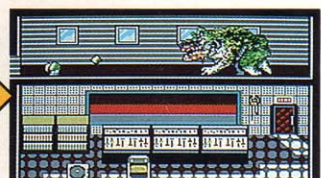
警官のマーフィーからラモンドとその巫女の話や、謎の邪教集団モルスマルクトの情報を手にいれたライラは、ポロック刑事の案内でリバーパークにたどり着く。

ここではまずライラは、病養の身である少女、アマンダに薬を届けることになる。彼女を救うため、救援の放送を続けている放送局へ行ってアマンダの家の場所を教えてもらおう。放送局にいるDJは目が不自由だけど頼りになるぞ。

家の前では、しっかりクリーチャーが道をふさいでいるので、すかさず倒してしまおう。無事に薬を届けたと思ったら、今度はラジオでDJが助けを求めてきた。放送局に行くとそこには怪物が！　倒してみたはいいものの、ライラはここで悲しい事実を知ることになる。あの化け物はDJの相棒だった盲導犬のボギーがクリーチャーに変身したものらしい……！

このあたり、『死霊戦線2』ならではの恐ろしさを感じるはず。夜中にひとりでプレイしているとゾーっとしてしまうほどだ。

そうこうしているうちに、公園のはずれでポイトという新聞記者にライラは会う。彼は、モルスマルクトを追跡取材しているうちにこの島に来たそうで、彼の話だとモルスマルクトは以前はたんなるクラブの集まりだったらしい。それが11年前、ラモンドが教祖になってから狂信者を生み出していったそうなのだ。そして重要なことは、ラインスターの出身であるラモンドは、11年前父親を殺害したクライブ・ロイドと同一人物らしいのだ！　そう言われてみると、ロイド家の娘が病気にかかっていたという話が、半人半獣の巫女と一致しても不思議はない……。

⬆放送局の中には目が見えないＤＪとその相棒のボギーがいるんだけど、ボギーが黄泉路の影響を受けてクリーチャーに変身してしまうというショッキングな場面があるのだ。

⬅花ビラの中心がこいつの弱点だ。

⬆病気のアマンダがいる家がここ。彼女に薬を渡すのが目的だ。ここは２度寄ることになるぞ。

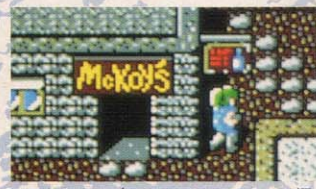
クライブ・ロイドの出世の秘密を探れ!

クライブ・ロイドについて調べるため、ライラは旧市街へ向かった。酒場にいるマスターは、この街に詳しいからいろいろと尋ねておこう。また、教会にいる不良たちは最初は非協力的だが、さらわれたリーダーの弟をクリーチャーから取り返せば、彼らも力を貸してくれるようになるはずだ。

そしてついにライラはロイド家に入れるようになる。がそのとき、ひとりの男がライラを閉じ込めた。

だ、誰だ!?「捜し物は見つかったか？　ライラ・アルフォン。きさまが捜しているのは、この俺だろう。モルスマルクトのラモンド……つまり、クライブ・ロイド」

やはり、ラモンドはクライブだったのだ！　驚く間もなく襲いかかる無敵のクリーチャー。不意をつかれ、薄れゆく意識の中で笑うクライブの声だけが聞こえる……。

「残念だったな、ライラ・アルフォン。おまえの運命もこれまでだな……」。ああ、ライラの運命はどうなってしまうのか？

⬆旧市街のはずれにある、マッコイの酒場。街の人たちの唯一の憩いの場なのだ。

⬅問題のクライブ・ロイドの家。この家に入るとき何かが起こる。

⬆ボギーの変身に次いで怖いシーンがここ。教会をたまり場にしている不良のグループのひとりが、突然姿を消した後、なんとゾンビになって襲ってくるのだ。コワいっ！

ライラたちの呪われた運命とは…

クライブ・ロイドに幽閉されたライラ。はたして彼女の運命はどうなるのか？　そしてロイドの目的とは？　また、黄泉路はどこに開かれているのだろうか……。

数々の謎を残し、物語は佳境に入っていく。このゲーム、マップも意地悪じゃないし、シナリオが良くできているから気持ちよく進められる。特に、プレイ中にでてくるナレーションがいい味を出している。「はたしてライラ・アルフォンは、黄泉路を封印できるのであろうか？」なんてセリフが、プレイヤーの心をくすぐってくれるのである。

⬅モルスマルクトの巫女の正体とは。

はたしてこの事件の真相を握る者は誰なのか？　その後の展開はお楽しみ。

⬆黄泉路が開いている可能性がもっとも高い、キール島の原子力発電所。ここに来れると終わりも近い。

MGCからのプレゼントだ！

ゲームの中で主人公ライラ・アルフォンが使っている武器。これらはすべて、実在する軍用兵器だというのを知っていたかな？　ライラたちS-SWATが使っているのが、英国ロイヤルオーディナンス社製のSA-80グレネードランチャーだ。

性能はNATO諸国の正式ライフルであるM16A2と互換性を持ち、さらに小型化を実現させたアサルト・ライフル。さらに単発・手動で装塡する40mmのグレネードランチャーを標準装備している。

⬆ゲーム中のSA-80グレネードランチャーと同じ型のAKランチャー付きだ。お問い合わせはMGCニュー新宿店まで。

と、いうことで読者プレゼントなんですが、モデルガンの専門店MGCの提供で、SW-559ジュニア5丁と、MGCの発行した"SHOOTIST"を10冊プレゼントします。欲しいほうを明記して、下のあて先まで応募してね。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
サバイバルでゴーゴー！
係まで。こんなチャンスはめったにないぞ。どんどんお便り送ってね！　待ってまーす。

⬆このSW-559ジュニアがもうすぐ君の手のものに！　当たればの話だけど。

⬆これを持っていれば、知らず知らずのうちに銃に詳しくなれるカタログ。1200円なり。

NEW MGC
MODELGUNS & AIRSOFTGUNS

⬅MGCの電話番号は、03-354-0044だぞ！

合体！　変形！　火の鳥だ！

テラクレスタ

アーケードでは麻雀シリーズが人気のニチブツが、MSX2でシューティングゲームを発売するぞ。その名もテラクレスタ。そう、数年前にゲーセンで大人気になり、ファミコンにも移植された、ムチャクチャ派手な合体シューティングだ。今回はおもにプレイヤーの武器について徹底解析しちゃうぞ。

⬆いかしたデザインのタイトル画面。BGMはFMPACに対応していたりする。

■日本物産　MSX2　6,800円（ROM）

青い地球を取り戻せ！

はるか未来の地球に突然襲いかかってきた宇宙魔王マンドラー。その強力な軍団の前に人類はなすすべなく、海底へと追いやられてしまった。しかし、最強兵器の開発に成功した人類は、地球を取り戻すべく、地球奪回組織（テラクレスタ）を結成したのだ。

ニチブツが放つ合体シリーズ第2弾、テラクレスタ。ちなみに第1弾のムーンクレスタは3機の宇宙船を合体させ、ひたすら敵を撃ち落とすゲームだった。ムーンクレスタは比較的、地味なゲーム展開（まあ、大昔のゲームだから、しょうがないかな？）だったが、このテラクレスタは派手。とにかくド派手なのだ。画面に分散するフォーメーションといい、あらゆる方向に飛び交うビームといい、みてて飽きないぞ。ゲーム内容はわりと正統的なゼビウスタイプなので、今回は特に自機の武器や攻撃方法を重点的に解析してみた。

1号機

プレイヤーが最初に操る1号機、その名もウイングギャリバー。移動スピードは遅いが、連射性能はバツグンだ。

2号機

翼の部分にあたる2号機は合体すれば、ビームの幅が大きくなって強力。が、敵の弾にも当たりやすくなるのだ。

3号機

3号機が合体すれば、後方に弾を撃てるようになる。こいつはちょっと頼りになるやつだ。大事にしよう。

火の鳥

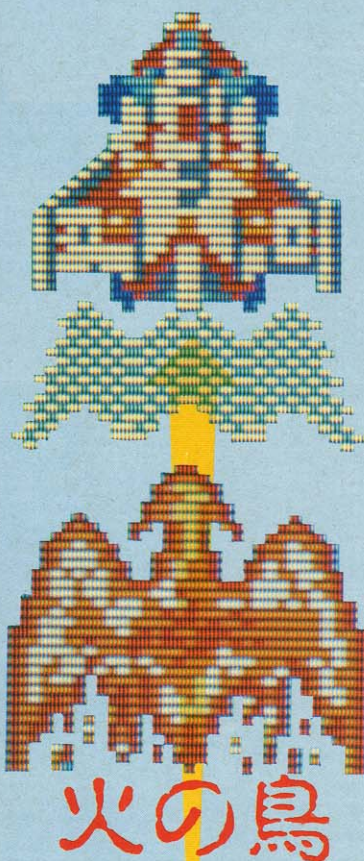
5機合体！

1号機から5号機まで、すべて合体すれば、8秒間だけ無敵の火の鳥になることができる。でも、無敵時間は短いので安心は禁物。この状態だと、機体が大きいので、かえって敵の弾に当たりやすいぞ。

4号機

貫通弾を発射できる4号機は合体しても小型なので敵の弾も避けやすい。ただ、貫通弾の威力がもっと欲しかった。

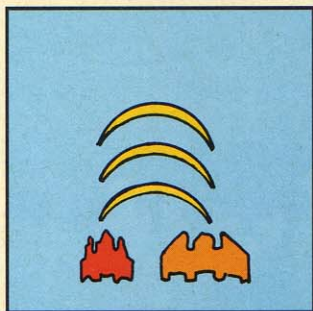
5号機

このゲームは後方攻撃がかなり激しい。しかし、この5号機が合体していれば後方にバリアがでるので安心だ。

変形! 必殺 フォーメーション・アタック

このゲームの売りの1つ、フォーメーションアタック。合体した機体を分離させ、強力なレーザーを放ち、通常では破壊不可能なものまで破壊してしまう。が、残念なことに回数制限があるので、そう何回も使用できない。もし、フォーメーション攻撃ができなくなったら、わざと敵の弾に当たり、合体しなおすのもテクニックの1つだぞ。また、分離した瞬間のウイークポイントは克服しよう。合体、分離の瞬間は特に1号機を見失いやすいからだ。

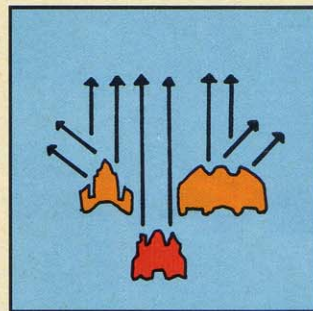
1 MOON-FORMATION

2台のマシンが合体すれば、このフォーメーション攻撃ができる。巨大なカッター型レーザーの威力は抜群で、攻撃範囲もかなり広い。これはなかなかおトクなフォーメーションなのだ。3機めが合体するまでに、できるだけ使用することをお勧めしちゃうぞ。

ポイントとしては、左右どちらに1号機がいるかを素早く確認し、1号機中心に移動することだ。1号機以外は当たり判定がないので、無視してかまわない。要は自分さえよければいいのである。

⬅⬆月のマークを発射する。このビームは広範囲の敵を撃破してくれる。たのもしい!

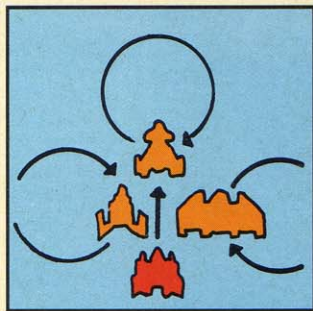
2 EXTEND-FORMATION

このフォーメーションは3機合体している場合にできる。これがなかなか強力で、特に前方の集中攻撃は4つのフォーメーションのなかでは一番強力! なのだ。

しかし、横からの攻撃に弱いという弱点もある。前方攻撃がひたすら強力でも、後方と左右の攻撃はからっきしなのだ。横からいきなり飛び出してくる敵もいるので、1号機はできるだけ画面の中央に位置し、つねに上下左右に避けられる体勢をとっておこう。弾よけのテクを磨くべし!

⬅⬆前方攻撃強化型。前からくる敵は、みなごろしなのだ。なかなか使用頻度が高い。

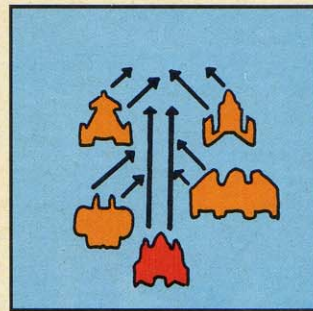
3 CYCLON-FORMATION

アーケード版やファミコン版では、イマイチ威力がなかったのだが、MSX版は絶大な威力を発揮してくれるフォーメーションがこれ。回転弾の命中判定がかなり広くなっているからだ。前方攻撃は前のEXTEND-FORMATIONより劣るものの、左右の敵が気にならなくなったぶん、こちらのほうが使いやすいかもしれない。

しかし、やはり回転弾をくぐってくる敵や後方から高速で突っ込んでくる敵もいるので、敵の動きには常に気をつけていよう。

⬅⬆あらゆる方向の敵を蹴散らしてくれる。あとは敵の発射する弾に注意するだけ。

4 CROSS-FORMATION

すべてのマシンが合体し、8秒間の無敵が終了すれば、ついにこのフォーメーション攻撃ができるようになる! が、実はこいつはイマイチ使えないのだ。広範囲にビームを発射するので、狙いが絞れないし、画面いっぱいに広がって攻撃するので穴も多い。また、敵の弾もさえぎってしまう。

このフォーメーションはボスキャラまでとっておいて、合体状態で攻撃したほうが得策だぞ。でも、これを使いこなせる人は、相当の"達人"ですぞ!

⬅⬆いまひとつ頼りにならない。フォーメーションデザイン機能で形をかえちゃえ!

デザイン機能を使いましょう

テラクレスタのもうひとつの楽しみ、それがこのフォーメーションデザインなんだよね。自分で合体時のフォーメーションを設計できるわけだ。とんでもないフォーメーションを作ってみて、それが意外に使えちゃったりすると、けっこうウレシイもんなのだ。用意されているフォーメーションに飽きたらゼヒためしてほしい機能だぞ。自分の攻撃にあったデザインもできるしね。

⬆こういうメチャメチャなデザインでも、いざ使ってみると意外に使えるのだ。

⬆あれれ、ダメだこりゃ。弾の方向をエディットし直すかな? トホホ。

死後の世界へようこそっ

たんば

こんなことなら、生きてるあいだにもっと行ないをよくしておけばよかったーっ。と後悔しても、もう遅い。ゲームに参加してから自分の死後の世界の運命を知っても、すでに手遅れなのだ。ひろしくんのように……ね!?

■マイクロネット　MSX2　6,800円（2DD）

足をひっぱりあって神界をめざせっ!

↑ほらね、実際に3人でやってみたんだよー。

今やブームといってもいいほど話題をかき集めているのが、死後の世界。その先がけとなったのが、ボードゲーム『輪廻転生リバーシブルゲームたんば』だ。これが、忠実に再現されてパソコンゲームとして登場したのである。

『たんば』とは、最終的に神になることをめざして、現世と死後の世界の2つの面を進んでいくスゴロクゲームだ。現世での目的は、徳カードを増やし、三種の神器や守護霊をそろえながら、人間になること。死後の世界での目的は、三種の神器や守護霊に助けられたり、罪カードに足をひっぱられたりしながら、神界にゴールする。つまり、神になることなのだ。

ルールは、ボードゲームとまったく同じ。参加人数は5人までだが、あらかじめ設定されているコンピュータプレイヤーを相手に、1人で遊ぶこともできるのだ。

コンピュータプレイヤーは6人用意されている。一日一善をモットーに生きてきた小野さん。60歳になってから今まで20回以上も自殺に失敗し、今もチャンスを狙っているトメさん。ちくわが大好きで、毎日食べているうちにちくわ病にかかってしまった、ちくさん。天上界から現世の様子をながめていて、雲の上から足をすべらせてしまった大物さん。地獄界で悪い人間をこらしめることが大好きなアポ。今まで悪いことをさんざんしてきて、ゲームに参加してから自分の死後の世界の運命を知るが、すでに手遅れだったというひろしくん。とまあ、そろいもそろったりの個性豊かなメンバーの中から、好きなキャラクターを選ぼう。

さて、メンバーがそろったら、いよいよゲームスタート。まずは、順番を決めるのだ。名前をクリックしてサイコロをころがし、出た目の数が多い順になる。その際、同じ条件の人が2人以上いた場合の優先順位も同時に決定される。それが高いことによって得する場合が多いので、気合を入れてサイコロをふろう。

次に、またサイコロをふって、スタートする際の生物を決める。生物は、水に棲むもの、地を這うもの、空を飛ぶもの、4本足で歩くものに分けられ、初めは水に棲むものからスタート。ゲームが進むうちに、輪廻でほかの生物に生まれかわっていくが、4本足で歩くもののままでは、人間にゴールすることができない。また、途中で隠れキャラが現われることがあるのも、おもしろみのひとつだ。

↑キャラクターの設定だ。誰を選んでも大差はないので、趣味で選んでしまおう。

↑順番を決めるときは、慎重にサイコロをふらないとあとでとても後悔するのだ。

↑水に棲むものとひとくちにいっても、種類はいろいろ。どれにしようかなー。

現世では、水に棲むものから始めて、輪廻をくり返しながら人間をめざし、誰かがゴールした時点で死後の世界へと進む。プレイヤーは、自分のコマが止まったマスの指示には、必ず従わなければならない。

〝徳〟のマスに止まったら、徳カードがもらえ、これをそろえると三種の神器や守護霊と交換することができる。また、〝罪〟か、〝大罪〟のマスでもらえる罪カードは、10枚分で徳カード1枚と交換ができる。

⬆サイコロをふってくださいの指示が出たら、〝サイコロ〟の文字をクリック。2個のサイコロの目の合計によって進み、止まったマスの指示に従う。拒否権はないのだ。

輪　廻

〝死んで生まれかわる〟か〝天寿をまっとうして生まれかわる〟のマスにきたら、別の生物に生まれかわることができる。また、同じ生物で2周しても、天寿をまっとうできる。

三種の神器

三種の神器は、死後の世界に行ったときに重要な役割を果たすものなので、現世でそろえておこう。守護霊も、マスの指示によって戻らされるときに助けてくれる大切なものだ。

成績は?

誰かが1人でも人間にゴールできたところで、死後の世界へ。その前に、ちょっと成績を見てみよう。手持ちの徳カードと罪カードの数によって、次のスタート地点が決められるのだ。

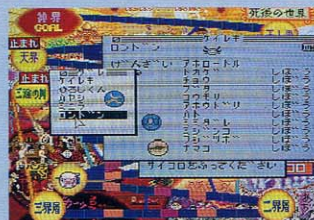
⬆地獄界では、生前の悪心度によって3段階に分けられる。絶えずいじめ続けられる地獄一界層、一面針の山の地獄二界層、暗闇の中で神経すべてに痛みが走る地獄三界層だ。

死後の世界は、地獄界、幽界、精霊界、霊界、天界、天上界、神界に分かれていて、現世で得た徳カードと罪カードの点数により、スタート地点が変わってくる。ここで覚えておきたいのが、徳カードと罪カードの計算のしくみ。なんと、徳カードと罪カードの点数が、＋－逆になってしまうのだ。つまり、徳カードの点数を－とし、罪カードの点数を＋として、スタート地点を決めることになる。これは、徳カードが多いということが、現世で私利私欲をむさぼった結果とみなされるためなのだ。

さて、死後の世界がスタートしたら、あとは神界めざして進むだけ。原則として、神界にはサイコロの数がぴったり合わないと上がれないが、たんばカードを持っているか、三種の神器と守護霊、あるいは三種の神器と徳カード5枚を持っている場合は、そのまま上がることができる。

たんばカード

止まったマスやほかのプレイヤーからの指示などで、戻らなければならないはめになったり、誰かに何かをあげなくてはならない！　そんなときに役立つのが、たんばカードだ。

経歴だ！

⬆トカゲとかブタとかナマコとか、いろいろな経歴をたどってきたわけですねー。

神　界

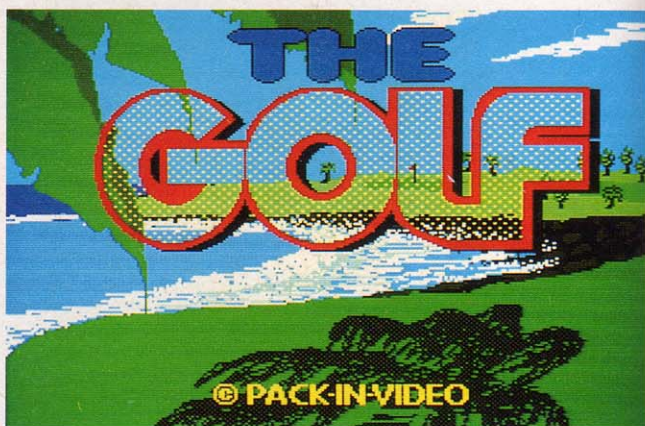
⬆はい、これであなたも神様になれました。とりあえず洋服がほしいところ。

究極のゴルフシミュレーション登場

ザ・ゴルフ

賞金もたまったし、クラブを買い替えようかな。でも、ツアーの参加費も要るし、かわいいキャディーも雇いたいなぁ……。と、こんな感じで進んでいくゲームなのだ。

■パック・イン・ビデオ　MSX2　6,800円（2DD）

ゴルフシミュレーションゲームというと、昔からたくさんのソフトがつくられてきたけど、基本的な事はあまり変わっていない。よーするに、穴に玉をほーりこむだけのことなのだ。では、いったいなにが変わったのか？　いうまでもないよね、もちろんグラフィックだ。画面写真を見てもらうとわかると思うけど、けっこうビューチフルでしょ。やっぱりきれいなほうがそそられるもんね。それから、データの細かさも画面の美しさに負けてはいないぞ。それについてはこの下の説明を見てくれ。

メイン画面

風
上の矢印は風向を、下の数字は風速を表わしている。風はボールの弾道と飛距離に影響が大きい。もっとも重要なデータと言えるだろう。

パワーメーター
このメーターをリアルタイムで操作して、ショットの強さと弾道を決定する。詳しいことは次のページを見てちょーだい。

クラブ
ワンセット14本。このゲームには4種類のクラブがあり、買い替えることができる。とーぜん、高いものは性能がいい。

ゴルファー
これが画面の中で君の代わりにボールを打ってくれる、サイバーゴルファージャンボたいよーくん（仮称）だ。3D画面の中に違和感なくとけこむ、じつにさわやかなヤツだ。

ボール
現在ボールが置かれている場所の状態（ライ）と、ショット時のクラブをあてる位置を表示している。赤い点を上にして打つとトップスピンがかかる。

距離
上が現在地からグリーンまでの距離で、下が今回のショットの飛距離を示したものだ。クラブ選択はこの残り距離を見て決めると、ひじょーによろしい。

サブ画面

データ
この部分は上から順に、プレイヤーの名前、ホールナンバー、ホールの規定打数、ティーグラウンドからグリーンまでの距離を表わしている。

打数
上の数字は、このホールでの現在のショット数を示したもので、下は、セブンアンダーとかイーブンパーみたいな、いわゆるスコア。

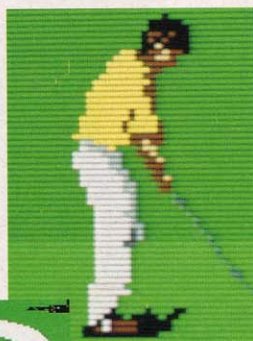
ホールマップ
ホールを真上から見下ろしたものだ。このマップを見ながら、打つ方向を大まかに決めることになる。このゲームには、全部で3コース×18ホールで、54種類のマップが入っているのだ。

足場
足場には、平坦、前上がり、前下がり、つま先上がり、つま先下がりの5種類があって、それぞれ弾道に微妙な影響をあたえるのだ。まあ、細かいことだけど注意しよう。

断面図
ホールを横からぶった切ったものがこの図だ。ボールが落下してからの転がりや、足場の状況なんかにけっこう関係してくるんじゃないかな。

ショットはチャーシューメーンの3拍子

このソフトでは、クラブの選択やショットの方向なんかは、時間をかけてじっくり決めることができるんだけど、ショットそのものはリアルタイムで一発勝負になっているんだ。だからボールが思ったところに飛ぶか飛ばないかは、ここのタイミングしだいと言っても過言ではないのだ。

ゴルフを究めるためには、まずスイングを究めるべし、というわけで、手始めにちゃー、しゅー、めーん、と声を出しながらスペースキーを叩く練習をしよう！

⬆ちゃー、の声とともにスペースキーを叩くと、打力を示すパワーメーターの赤いラインが上昇し始める。

⬆打ちたい打力になったら、しゅー、とスペースを叩く。赤いラインは止まり、青いラインが下がり始める。

⬆青いラインが真下にきたら、めーん、と叩こう。これが遅いとスライス、速いとフックがかかってしまうぞ。

5つのゲームモードを楽しめるぞ！

1 ストロークプレイ

1人から4人まで参加でき、18ホール終わった時点での総打数によって勝敗を決めるモードだ。トーナメントの3つのコースの中から、好きなものを選べるから、このモードはトーナメントの練習用としても使えるよ。

2 マッチプレイ

2人でコースをまわって、1ホールごとに勝敗を決め、勝ちホール数の多かったプレイヤーを勝ちとする。これがマッチプレイだ。プロ野球ニュースのオフ企画でよくやってるから、知ってる人が多いんじゃない？

3 スキンズマッチ

2人から4人まででプレイする。このモードでは各コースにそれぞれ賞金がかかっていて、一番打数の少ない人が、そのホールの賞金を手にすることができるんだ。もし、トップの人が2人以上いるときは、そのホールの賞金は、次のホールに持ち越され加算される。そして、18ホール終わった時点で、もっとも賞金を稼いだ人が優勝というわけだ。

4 ツームストン

このモードも2人から4人用だ。このゲームでは、まず各プレイヤーに、コースのパー数＋ハンディキャップの数が持ち点として与えられる。その持ち点の数だけボールを打ち終わったときに、一番多くのホールをまわった人が優勝だ。ところで、このソフトではハンディキャップも自動的に計算してくれるのだ。まったく、いたれりつくせりな感じだね。

5 トーナメント

これが、このゲームのメインモードだ。このゲームでは、君は1人のプロゴルファーとなり、トーナメントに出場する。そこで、数多くのプロと競い、賞金を稼ぎ、いい道具をそろえて、世界一のプロゴルファーになるのだ！　このノリは、まさにロールプレイングゲーム！

ゲームが始まったときに君に渡されるのは、安物のクラブとボール一式。所持金はたったの100ドルぽっち。これじゃ、いいクラブを買うどころか、国内プロツアーの参加費だって払えやしない……。しょうがないから、参加費がただの芸能人ゴルフ大会にでてみるかな。バンザイ!!　3位入賞で、300ドル手に入ったぞ！　よーし、じゃあツーピースボールを買おうっと。ギャー、池ポチャでボールがなくなっちゃったよー！　しまった、キャディーさんを雇うお金が残ってない!!　ゲゲッ彼女がいないと残り距離がわかんないよー！　エーン。とまあ、こんなふうにゲームは進んでいくのだ。

ファミスタギャル現わる

ナムコの『プロ野球ファミリースタジアム』が発売されるにあたって、なんと"ファミスタギャル"なる女性が現われた！　というわけで、MSXマガジンではさっそく彼女に会い、その素顔に迫ってみたのだ。ワーワー！

ファミスタギャルの正体は、崎山かよこちゃん。ナムコット事業部で働く18歳（この号が出るころに19歳になるのだ）。チャームポイントの大きな目をキョロキョロさせながら、いつも好奇心のアンテナを張りめぐらしてるといった印象の、キュートな彼女だ。

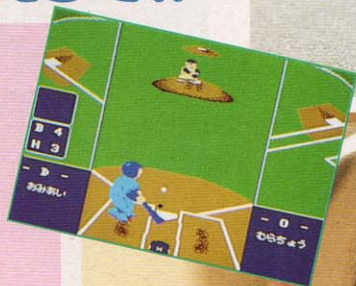
撮影は多摩川、そしてナムコ本社の受付とラウンジで行なわれた。カメラマンとのおしゃべりのおかげで緊張もほぐれ、しだいにリラックスしたムードで順調に撮影は進み、しまいにはかよこちゃんのほうがカメラマンをリードする、なんて光景もあったのだ。

最近はカラオケに凝っているようで、小泉今日子や中森明菜、工藤静香の曲がレパートリーなんだってさ。そんなかよこちゃんも、今はイベントのためにファミスタの特訓で大忙し。3月21日から全国6都市を縦断して開催される、〝MSX SPRING TOUR '89〞でナムコはかよこちゃんを『プロ野球ファミリースタジアム』のマスコットガールとして、世に送りだそうとしているのでした、じつは。ファミスタに悪戦苦闘(?)するかよこちゃんの姿が、もしかしたらキミの街で見られるかも、ね！

突然現われたファミスタギャルのこれからの活動も、Mマガでは随時レポートしていきたいので、期待していてくれよ！

⬆ホームランコンテストのチアガールは、もしかして彼女なのかもしれない……!?

MSX SPRING TOUR'89で かよこちゃんに会えるぞ!!

崎山かよこ プロフィール

本名：崎山香菜子
生年月日：昭和45年3月9日
出身地：神奈川県川崎市
サイズ：身長158センチ、体重ノーコメント
バスト??、ウエスト??、ヒップ??
血液型：O型　**星座**：魚座
趣味：カラオケ(小泉今日子とか、中森明菜とか)
性格：ふつうじゃないかしら
自分の体で好きなところ：目(大きいから)
自分の体で嫌いなところ：手(大きいから)
好きなスポーツ：バドミントン
好きな食べ物：甘いもの全部！　**好きな色**：緑!!
理想の男の子：強引な人　**嫌いな男の子**：フケツな人
初恋はいつ？：小学校4年生(9歳)
よく読む雑誌：nonno
ライバルは？：自分、とかいってカッチョイー！

思わず目からウロコがボットーンなのよ

RETRO-MSX

強がってばかりいちゃダメさ。別れは誰にとってもつらいことなんだ。悲しいときには思いきり涙を流すことも必要だよ。きっと涙は新しい出会いへの潤滑油になってくれるはずさ。人生楽ありゃ真野あずさ。8時ちょうどのあずさ2号で、私は私はワタシはキャンディ。なにはともあれ、レトロでGO! 今月は中華風よー。

聖拳アチョー

1985 アスキー (MSX1)

アチョー! いいねえ、この擬音。だれが聞いても一発で、おお、これはカンフーなんだな、と納得させるだけの力強さがひしひしと心の臓まで伝わってくるってぇもんだ。でもねー、このタイトルはちょっと……。

安直なタイトルとは裏腹に、かなり難しいカンフーアクション。実はコレ、ゲームセンターにあった『スパルタンX』なのです。

めざすは、ボスのミスターX(ビヨーンとのびるゴム人形のことではありません)。愛するシルビアをさらった大バカヤローです。

で、そいつはアジトの最上階にいるので、そこまで行くためにはいろんな敵を倒さなければならないということになります。

あらら、ちょこっと席を外しているあいだに字数がふえてるぞ。そうか、きっと日ごろの行ないがいいから、神様が代わりに書いてくれたんだろう。へへっ。

「僕が書いたんですよ」。あ、カメラマンの山田だ。そーか、犯人はキミか。人の原稿に勝手に手をつけやがって、ウレシイじゃないか。「だって僕、このゲームには自信があるんですよ、ほら」。スイスイ。あー、ホントだ。では、せっかくだからインタビューしてみましょう。ねえねえ、どーしてそんなにうまいのー?「敵のパターンをつかめばカンタンですよ」。ふーん。でもさー、これって、やっぱり難しいよー。絶対に。「うーん。2階で現われる蛇とドラゴンはボスよりもタチが悪いから、つまずくとすればそのあたりかもね」。そうそう、そこでいっつもやられちゃうんだよ。チクショーめ、なんだか腹が立ってきちゃったぞ。もー、みんなこわしてやる!

おっとっと、気を取り直していきましょう。こーゆーゲームって、いつでも気軽に楽しめるところがいいよね。なにも考えずにただ敵に殴る、けるの暴行を加えながら進んでいくだけ。この極めて単調なリズムが、メシ食ってウンコしてフロ入って寝る、という平凡な日常生活にピッタリと順応して、極上の心地よさを与えてくれるような気がして……、ボカッバキッ。あっまたやられた。コンニャロ、またムカムカしてきちゃったよ。

⬅主人公トーマスの怒りをこめた強烈なキックが顔面を直撃! たまらずよろける敵キャラ、という劇的な一瞬。

⬆ここが最大の難所である2面。火を吹くドラゴンと無敵の蛇の攻撃はまさに熾烈。

⬆小人やナイフ遣いなど、個性的な敵がゾロゾロ。でもなぜかみんなスキンヘッドだ。

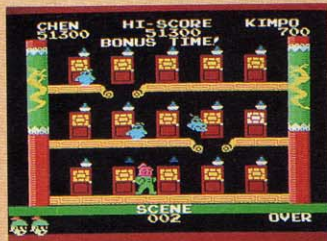
⬆生意気にも分身の術を使ってくる4面のボス。だけど実はとっても弱いんですよ。

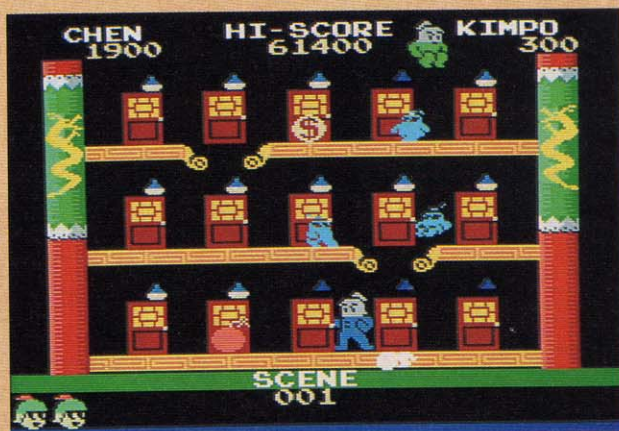
功夫大君

1985　東芝EMI　（MSX1）

わー、これもカンフーアクションゲームだ。でも、血沸き肉躍るようなハードなバイオレンス・アクションの連続！　とか、思わず鼻血がほとばしっちゃいそうになるくらいの強烈な興奮！　なんてノリかと思ったら、ちょっと違うんだな。うん。そう、このゲーム、ただのカンフーアクションではない。なんと、神経衰弱の要素を大胆に取り入れているのであーる。

神経衰弱って、やったことあるでしょー？　ほら、あのイライラするやつ。え、イライラしない？そいつはえらい。あなたはかなり心の広い人とお見受けした。

でもね、神経衰弱っていっても、このゲームで扱うのはたった7組。あたしゃ記憶力にはゼンゼン自信がないよーん、という人でも、この程度ならさすがに覚えられるに違いない。うん、そうに決まった。

↑コインを2枚そろえると一定期間だけ触るだけで敵を倒せるようになっちゃうのだ。

↑さあ、ボスキャラの登場です。マヌケ面した顔にケリを一発入れてあげましょう。

↑2人いっしょにプレイできるなんて、当時としてはなかなか珍しい。でも、あんまり意味がないんだよね。

では、さっそくプレイしてみましょうか。おお、なんと2人同時プレイができる！　すごーい。それにこの敵キャラ、なかなか面白い動きをするな。ほれ、キックしてやっつけちゃえ。アチャ、アチャ。そうだ、敵を倒すことじゃなくて、ドアを開いて絵柄を合わせることが目的でした。それじゃ失礼して開けさせていただいて……、おっと、コインがでてきた。そいでもって次はここを……、おお、そろったそろった。ワーイ。ん？ボーナスタイム？　あー、敵がやっつけ放題だ。こいつは気分爽快ですね。あれ、敵が突然踊りだした。うわ、でたー。こいつはボスかな？　怒りの鉄拳、受けてみよ！ボン！　やった、倒したぞ。1面クリアーだ。おやおや、スロットマシンのボーナスステージまである。いたれりつくせりだな。2面以降変わりばえしないのが残念だけど、今でも楽しめる1本だよん。

ミスター・チン

1984　HAL研究所　（MSX1）

人間、何かひとつでも芸を持っているとなにかとお得である。なんでもいい。まかりまちがえば、一芸に秀でているモノを持っている、それだけで一生メシを食っていけるかもしれないのだ。

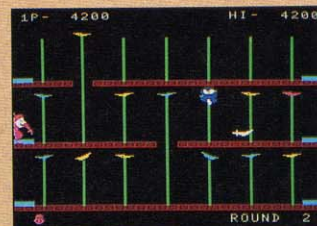
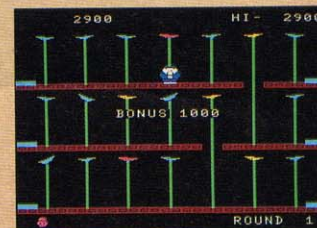
でも、世の中、一寸先は闇である。なにが起こるかわからない。一年先のことも、一日先のことも、一秒先のことも、だれにだってわかりゃしないのである。逆に、もしもちょっとでも先のことを知ることができれば、それはそれでたいしたものだ。それだけでも十分にメシが食えてしまう。そう、荻窪の母は偉大なのである。

↑皿まわしに執念を燃やすひとりの男の熱き戦いなのである。

あれま、ちょっと話が横道にそれてしまいました。そうそう、このゲーム、『ミスター・チン』についての説明をしようと思ったワケなんですよ。え、どこがって？　まーまー落ち着いて聞いて、いや読んでくださいな。

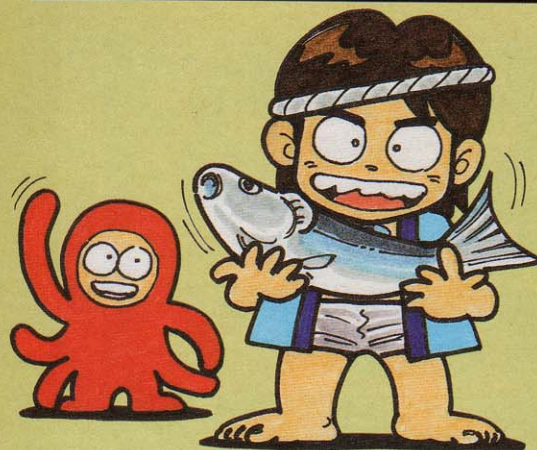
このゲームの主人公、中国人のチンさんは、皿まわしの達人なのである。たかが皿まわし、とタカをくくってはならない。これさえできれば、とりあえず宴会のときの芸には困らない。それに皿まわしでも、究めればそれでメシが食えるようになるのである。さっきから何度もメシが食えるという話にこだわっているのは、単に書いている私が腹をすかしているせいなので気にしないでほしい。

皿まわしで生計を立てている、といえば、なんといっても海老一染太郎である。彼はそのすばらしい特技を生かしてスターダム（？）にのしあがったのだ。彼は皿に限らずいろいろなものをまわしてしまうのだからすごい。一度染之助をまわしてみてほしいものだ。

で、残り少ないが本題に入る。皿まわしの達人のチンさんは、その高度な芸の集大成として、21枚のお皿を同時にまわすという快挙に挑戦したのである。しかし、天才には必ず宿敵が存在する。彼の場合、アクタという男がそうだ。その男の幾多の妨害を乗り越えるチンさんの姿は、とても美しい。そんなチンさんに明日はあるか？

↑ほっとくと皿が割れるわ敵がさんざんジャマするわと、せわしないゲームだ。

↑苦労を重ねて、みごとに成功した一瞬。おじぎをするチンさんはなぜか淋しい。

MSXゲーム指南

技あり一本

いっぽーん

おこづかいをはたいて買ったソフト、少しでも有効に活用したい。それがミュージックモードだっていいし、かくしメッセージだって無敵モードだってなんだっていい。教えてほしいよーん。そんなアナタに、技あり一本だ。

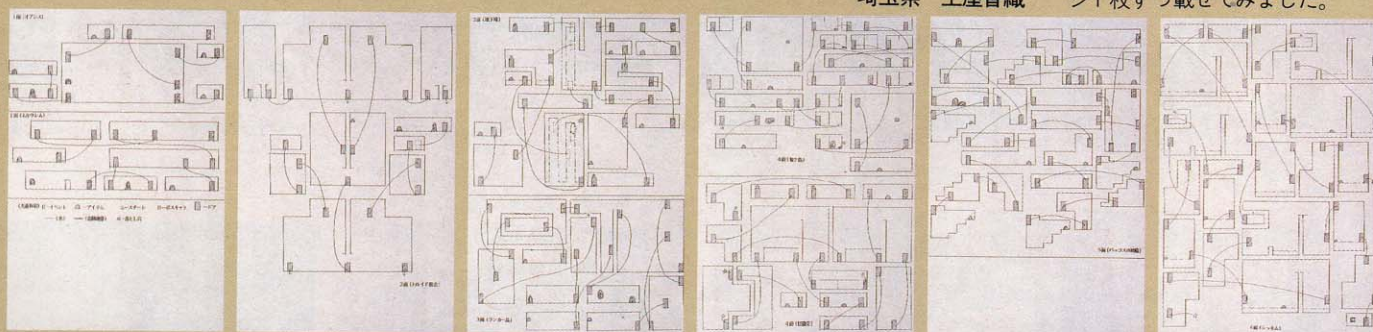
技あり

エグザイルII

根性マップ

日本テレネットの人気アクションRPG、XZR IIのマップを送ります。根性ネタしか能のない私ですが、一本めざして頑張ります。

埼玉県　土屋香織

編集部から：香織さんから送られてきた封筒にはXZR IIの全マップがはいっていましたが、全部を載せるのは不可能なので、各ステージ1枚ずつ載せてみました。

⬆ステージ1　オアシス

⬆ステージ2　ドルイド教会

⬆ステージ3　ランカー島

⬆ステージ4　鬼ヶ島

⬆ステージ5　バッコス神殿

⬆ステージ6　シャキム

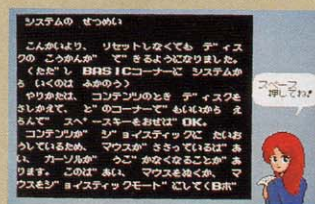
一本！

ディスクステーション3号

いろんな裏技だ～！

こんにちは！　Mマガのみなさん。私はディスクステーション3号で裏技を発見しました。まず、タイトル画面が表示されたときに、K、O、N、のキーを押してください。なんとタイトルの女の子がウインクしてくれますよ。

⬆あれ？ものもらいでもできたのかな？

次に、漢字ROMが内蔵されている機種では、インフォメーションなどのメッセージはすべて漢字で表示されますが、これをカタカナにする方法。これはカンタンで、インフォメーションを見る前に、カナキーを押しておくだけ。メッセージが全部カタカナになるぞ。

⬆漢字メッセージがカタカナになったぞ。

また、FM音源内蔵の機種では、BGVは強制的にFM音源になってしまいますが、Pを押しながらBGVを選べば、PSGで聴くことができます。ぜひ聴いてくださいね。

⬆PSGの音もFM音源に負けないほどいい。

⬆この黒いバッターはとにかく打つ！

そして、最後にホームランコンテストでナゾのバッターを出現させる方法。ホームランコンテストのタイトル画面で、ストップキーを押しながらスペースキーを押してください。カーソルはだれに合わせてもかまいません。そうすれば、全身黒ずくめの〝まいけお〟というバッターが現われます！

東京都　藤縞穂隆

技あり 極道陣取り

隠しゲームだ

⬆この画面がでるまでⓅを押すこと。

⬆こいつがオマケのゲーム。これはお徳。

マイクロネットから発売されている異色ボードゲーム、〝極道陣取り〟で、隠しゲームができる方法をみつけました。やり方はすごくカンタンです。まず、ゲームのディスクを入れて、Ⓟのキーを押しながらMSXのスイッチを入れます。メッセージがでるまでⓅのキーは押しっぱなしにしておいてください。そうすれば、隠しゲームがプレイできます。ゲームの遊びかたは最初に表示されます。それではがんばってください！

千葉県　星野浩士

効果! たんば

スタッフ紹介

たんばの現世で中央のゴールの部分に矢印を合わせて、スペースキーを押してねん。そーすると、スタッフを少し紹介してくれるのだ。ちなみに、これはマルヒの2です。つまりどこかにマルヒの1があるはずですよね!?

ちなみに、この技はゲームをプレイするうえでは、なーんの役にもたちません。でも、こーいうのってちょっぴりウレシイですよね。

茨城県　上野勝

⬆ここに矢印を合わせてスペースキーを押す。そうすると隠しメッセージが！

⬆ほら、ね？　ちなみにこれはマルヒ2だ。どこかにマルヒ1もある!?

技あり Kempelen Chess

そしてミュージックモード

ポニーのケンペレンチェスにミュージックモードありましたので、お知らせします。ROMカートリッジを入れて電源をいれたらカーソルの⇧キーを押しっぱなしにするだけ。このモードではスペースキーで次の曲が聴けます。

兵庫県　吉田巧

⬆この画面がでるまで、⇧を押す。

⬆スペースキーを押せば、次の曲だ。

教育的指導 今夜も朝まで パワフルまあじゃん2

ぬ〜〜ぐ!!

エキサイト麻雀で、ともこ、ゆみ、まりこ、ようこを脱がす方法で〜っす。画面に女の子のグラフィックが表示されたら、ディスクを抜いてください。そんだけで全身の姿がみれま〜っす。教育的指導ねらいで〜っす。

北海道　阿地宏幸

⬆やったー、苦労せずに脱いでくれた！

⬆ほれほれ、脱ぐ脱ぐ。これはラッキー。

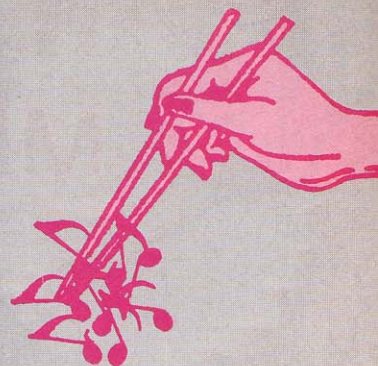
キミも有段者を目指せ!

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(−1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募をして、キミも有段者を目指してほしい。

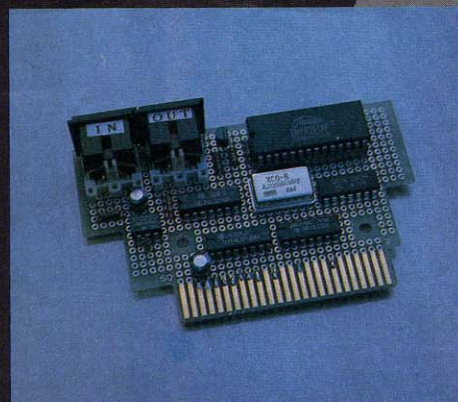
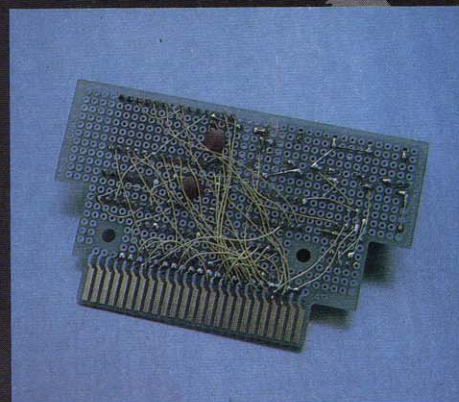
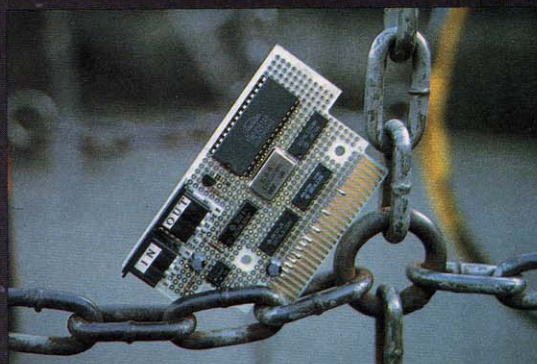
はがきの書き方

グラディウス2
第2スロットにQバートを差す!
ゲーム中 F1 でポーズをかける
① フル・パワーアップ
LARS18TH ↲(リターン)
② ステージスキップ
NEMESIS ↲
③ 一定時間無敵
METALION ↲
と入力し、F1 でポーズを解除!
●パロディウス1本ちょーだい!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

107 24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

ウルトラ
総力特集
MSXで
MSXでMIDIを! MSXでMIDIを! MSXでMIDIを! MSXでMID

MIDIを！

MSXでMIDIを！ MSXでMIDIを！ MSXでMIDIを！ MSXでMIDIを！ MSX

MSXでシンセサイザーなどの音源をコントロールすることはできないか？　今までは、そういう目的での、MSXのハードの供給はストップしていた。しかし、今日からは、すこし違う。Mマガのオリジナルで、できるところまで、やってみたいと思う。MSXで、MIDIに、再挑戦だ！

MIDIとはなんでしょう?

まずは、MIDIとはなにか? ということから始めてみよう。それがわからないと、これからのページが、なんのことやら、さっぱり理解できないもんね。なぜ、今、MIDIが必要なのでしょうか?

枇薫
しいなかおる、と読む。音楽専門誌をはじめ、コンピュータ誌各誌で執筆、連載中。MIDIについて非常に造詣が深い。

MIDIは不可欠

現在の音楽シーンは、MIDIなくしては語れない、と言うのも決してオーバーではなくなりました。音楽制作の90パーセント近くが、なんらかの形で電子楽器のお世話になり、その電子楽器のほとんどが、実はMIDI対応の楽器(以後MIDI楽器)というわけです。特にキーボードを手掛けている人にとって〝MIDIは常識〟とまで言われるようになりました。しかし、MIDIの内容まではなかなか知られていないのが現実のようです。

というのも、MIDIは内容を知らなくても利用できるよう工夫されていたからです。以前はMIDIを知らないがゆえに起こる混乱を避けるため、接続すればともあれ鳴ってくれるという親切な設計でした。それにも増して、単体でMIDI楽器を使う場合がほんどでしたが。

ところがMIDIの普及に伴ない、さまざまな使い方をされるようになると、接続しただけでなんでも鳴ってしまうことがかえって不便に思われてきたのです。もちろん、楽器が複雑になったこともありますが、MIDIに対する考え方も変化してきたのです。従来は、知らなくても使えたMIDIですが、現在では、知らないと使えない時代へと進んで来たのです。

MIDIとは?

MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの頭文字を組み合わせた言葉で、〝音楽情報をデジタル信号によって伝達する方法〟を定義した規格です。音楽情報というのは、キーボードを例にすると、鍵盤を押す、離す、ペダルを踏む、音色を変えるといった演奏情報が中心です。このような情報を別の楽器に伝えるためのフォーマットを決めているのがMIDIというわけです。したがって、楽器にMIDIが付いたから音がよくなるとか、本来の機能が向上するというわけではありません。また、情報を与える相手、もしくはもらう相手がいなければMIDIの恩恵にはあやかれないのです。

MIDIの演奏情報は、デジタル信号としてシリアル転送されます。ゆえに1本のケーブル上でさまざまな情報を送ることができますが、同一タイミングの情報でも順番に送り出されてしまう欠点もあるのです。たとえば〝ドミソ〟の和音を弾いたとしても、まず〝ド〟を送り、つづいて〝ミ〟、そして〝ソ〟(実際の順番は楽器の処理方法によりまちまちです)という具合ですから、厳密な意味の和音ではありません。しかし、MIDIで定められている転送速度を考えると、通常の和音演奏による聴感上の誤差はありません。むしろ人間の弾きムラのほうがよほど大きいからです。

MIDIは世界共通語

MIDIは国内外の主だったメーカーの話し合いによって決められているため、MIDI楽器であれば、国籍種別を問わず接続することができるのです。実際のところ民間の規格で、世界的に統一されているものはとても珍しく、最近では音楽の世界以外でも注目され始めました。もちろん新たな課題に向けてメーカー間の話し合いが続けられており、楽器の進歩に対応した新しい項目が次々と追加されています。

ところで、いくら接続できるといっても、機能まで同じではありません。MIDIというものは、あくまでもMIDI端子を使って音楽情報を伝えたいならば〝MIDI規格で定められている方法で送りなさい〟という約束事です。したがって、楽器によって機能が違って当然ですし、統一すべきものではありません。つまり、MIDI接続できるからというだけでは、同じ動作を期待できません。演奏は、MIDI信号を受信した楽器側の機能に大きく左右されるのです。極端な話、〝ド〟の音を鳴らすという情報を受けて〝レ〟の音を発音しようが、鳴らさ

⬆デジタル音源でMIDIを装備している、これはもう当たり前のことになっている。そして、値段のほうも、数万円というレベルにまで達している。そして、音はいい。

ないで無視しようが、受信側の勝手というわけです。

MIDI端子がその証

MIDI楽器には、必ずMIDIと書かれた5ピンの端子を見つけることができます。これがMIDI楽器の証しとなるMIDI端子です。MIDI端子にはIN/OUT/THRUという3種類の端子があり、その名のごとくIN端子は受信を、OUT端子は送信を行ないます。

そして、聞き慣れないTHRUという端子を見つけることができますが、これはINから受信した信号をそのまま出力する端子です。そこで2台目以降の楽器はTHRU端子を使えば簡単に接続することができるのです。ただし実際には、THRUを使った接続はお勧めできません。THRU端子にはフォトカプラーが使われており、回を重ねるごとに信号が劣化していくのです。フォトカプラーにより、楽器内の回路は、電気的には完全にアイソレーションされてますから、誤った接続で内部が破壊されることはありません。多くのMIDI楽器を接続する場合には、THRUボックスというMIDI信号の分配器を利用します。

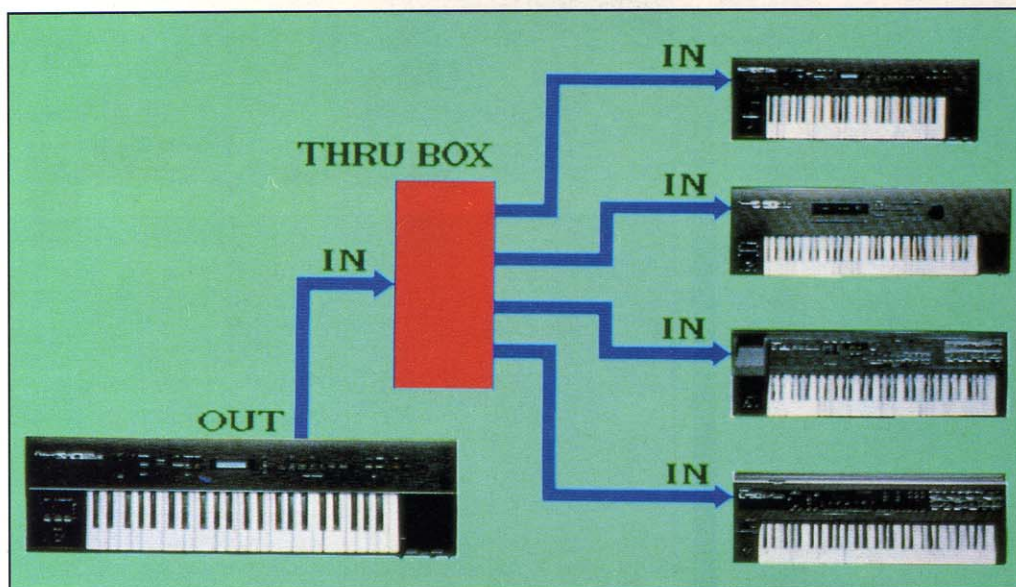
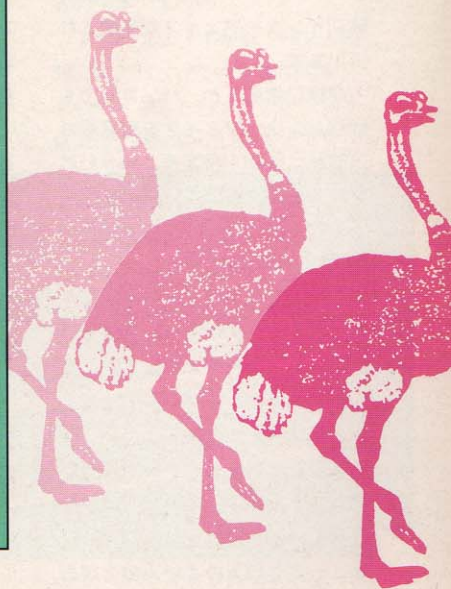
ところでMIDI接続にはMIDIケーブルを使いますが、MIDI端子やMIDIケーブルは、MIDI専用に設計されたというわけではありません。MIDI端子は汎用の5ピンのDIN端子で、これはオーディオなどにも広く使われています。ただしMIDIの場合、現在のところ5ピンのうちの3本（うち1本はグラウンド）しか使われていません。したがって、MIDI専用ケーブルを別の用途に使いまわそうとすると、つながらないことが多々あるので注意してください。

⬆OUTからINに、そしてTHRUからまた別の音楽のINに。MIDIのこのようなつなぎ方は、3系統くらいが限度である。それ以上ふやすと、誤動作の危険性があるのだ。

デジタル化とMIDI

MIDIが生まれたのは1983年のこと。ちょうど、シンセサイザーがアナログからデジタルへ移行しようとした時期です。たとえ音源はアナログでも、そのコントロールはすでにデジタルで行なわれるようになっていました。それに伴ない、従来はアナログだった演奏情報を、デジタルで伝達しようと考えたのもいわば自然のなりゆきでしょう。MIDIはキーボード（特にシンセサイザー）と共に発展したといえますが、じつは電子楽器のデジタル化が大きな要因なのです。

デジタル・コントロールにすれば、パラメータの数値化や、それをメモリすることが簡単にできます。そして制御も安定しますから正確な音程を発音できます。また、ひとつのつまみを、様々な機能のコントロールに使い回すことができるなど、コンパクト化が図れるわけです。現在のシンセサイザーは、小さなボディーからは想像できないほど膨大なパラメータを持っているのです。そしてコンパクト化は、おおいにコストダウンに貢献したのでした。現在のように安価で高機能な楽器ができたのも、デジタル技術のたまものと言えるのです。

そして、そのデジタル技術は、毎年毎年という非常に早いテンポで向上しています。1年前にはなかったようなものが、当たり前のようにショーウインドーを飾ります。ちょっと目を離しているすきに、どんどん高性能のシンセサイザーが誕生しているのです。まったく目が離せない状況ですね。

⬆THRUボックス（スルーボックス）を使用すると、誤動作の心配なしに、MIDIの信号を各音源に振り分けることができるのだ。

MIDIとコンピュータ

デジタルの制御といえばコンピュータ以外にありません。以来、シンセサイザーにはコンピュータが搭載され、システムの制御が行なわれるようになったのです。

当然、デジタル信号であるMIDIを扱うには、コンピュータが必要です。逆にデジタル・コントロールの楽器にとって、MIDIを扱うことはさほど難しくはないのです。MIDIインターフェイスさえあればいいのです。MIDI楽器には必ずMIDIインターフェイスが搭載されています。

同様に考えると、パソコンでもMIDIインターフェイスを用意すれば簡単にMIDIを扱えるというわけです。その試みは、MIDIのスタート当初から行なわれています。自動演奏をはじめ、音色エデット、譜面化などさまざまな応用がなされてきました。パソコンを使うことにより、楽器自身では複雑になりすぎた操作をずいぶんと軽減できるのです。

また、楽器側もパソコンに近い構造になりつつあります。特にサンプラーやシーケンサーは、コンピュータそのものといえそうなものばかりです。そして、パソコンの音楽機能も充実してきました。楽器に使われているものと同じ音源が搭載され、さらにはサンプリング機能を持つものなど、かなり本格的になりつつあります。パソコンもMIDIインターフェイスを接続すれば、十分楽器に成り得る環境が整ってきたのです。

MIDIのメリット

MIDIのメリットは、手軽に楽器を組み合わせられることです。シンセサイザーからスタートしたMIDIは、やがて楽器のコンポーネント化を招きました。まずは、シンセサイザーの音源部と鍵盤部が切り離され、MIDIによる外部コントロールを前提としたMIDI音源モジュールと、音源をもたないキーボード・コントローラーを生み出したのです。メカニカルな鍵盤部は、コストダウンやコンパクト化にもおのずと限界があります。ところが、音源部はLSI技術の発展によりワンチップ化され、大量生産されれば安価になりえるのです。

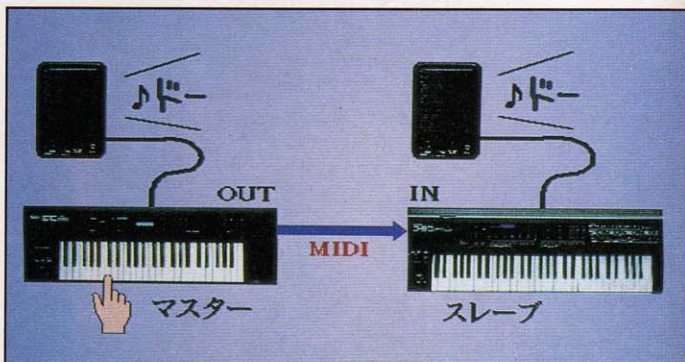
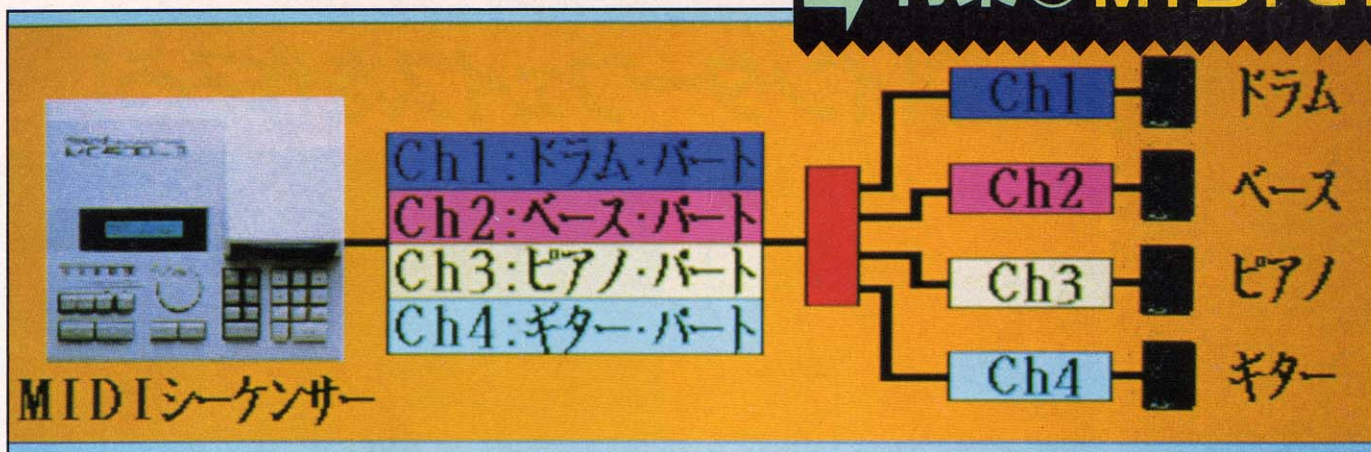
2台目のキーボードを買うならば、鍵盤がないほうが移動性もよくて便利なことが多いものです。最近は、アマチュアでも当たり前のように複数の音源を持つようになりました。楽器を組み合わせると、音のバリエーションが大きく膨れ上がります。音を重ねることは、音を美しく聴かせる重要なファクターの1つであり、手がるな音作りの方法です。また、好みのキータッチの鍵盤と、好みの音源を組み合わせることができるため、自分にジャスト・フィットしたシステムを組むことができるのも便利ですね。

技術の進歩は、メモリ機能を応用したMIDIレコーダー（シーケンサー）という、まったく新しいタイプの楽器を生み出しました。演奏情報をタイミング管理しながらメモリに取り込み、これを再現しようというものです。MIDIレコーダーにより、自動演奏という分野が大きく展開していきました。アナログシンセの時代から、すでにシーケンサーによる自動演奏は始まっていましたが、ケーブルの本数だけトラブルも多く、普及とは程遠いものでした。現在のようにシーケンサーが普及したのも、MIDIにより簡単に楽器が接続できるようになったおかげなのです。

基本となる接続方法

MIDIの接続で、最も基本となるのが、キーボードとキーボードの接続です。もともとMIDIは、2台のキーボードを接続して演奏すればいっしょに鳴ってくれるという発想から生まれました。ところが、MIDI以前はこの2台のキーボードを接続して鳴らすという単純なことがとても困難だったのです。

アナログシンセの時代には、何本ものケーブルを接続しないと鳴らすことができませんでした。しかも、MIDIのように統一されたものではなく、各メーカー独自の方法で行なわれていたため、同じ系列の楽器どうしでのみ接続可能でした。いずれのメーカーも、基本的には1本のケーブルで1つの要素をコントロールしました。したがって、たった1つの音源を外部から鳴らすにも、音程、音量、発音タイミングの外部コントロールを必要とします。これだけで3本のケーブルを接続しなければなりませんね。さらに音色やエフェクトなどのパラメータが加わり、8ボイスとか16ボイス……となると、ケーブルの本数を考えるだけで断念したくなります。

ところがMIDIの場合、1本のケーブルを接続するだけでOKという手軽さです。ゆえに、これだけ普及したわけですが、これもデジタル信号だからこそ成せる技と言えます。接続はいたって簡単です。演奏する側の楽器のMIDIのOUT端子と演奏される側のMIDIのIN端子をMIDIケーブルで接続します。そして送信側のキーボードを弾けば、スレーブもいっしょに鳴ってくれるのです。

⬆弾いているほうの音源をマスター。そしてマスターから、MIDIを介してのデータでコントロールされているほうを、スレーブという。

このようにMIDIの接続では信号の送信側(マスター)と受信側(スレーブ)という関係が成り立ちます。そしてこの関係を、通常マスターとスレーブの関係と呼びます。複数のMIDI楽器から構成される複雑なMIDIシステムでも、基本的にはマスターとスレーブに分解して考えることができます。

MIDIは何を伝えるか

MIDIは、音そのものではなく演奏情報を伝えます。情報はMIDI規格の中でメッセージとして定義され、ステータスコードが割り当てられています。その中で最も基本となるのはノートオン/オフ・メッセージです。キーボードの場合なら、ノートオンは鍵盤を押す、ノートオフは鍵盤を離すことを意味します。

マスターを弾くと発音と同時にノートオン・メッセージが出力され、スレーブに送りこまれます。スレーブがこのメッセージを受けると、あたかも自分の鍵盤が押されたかのごとく発音しはじめます。そして、マスターの鍵盤を離せば、こんどはノートオフが送られスレーブの発音も止まります。ところで、発音すべき音程はといえば、鍵盤にあらかじめ割り当てられている数値によって指定されます。さらには音量もメッセージの中に含まれています。

MIDIではノートオン/オフをはじめとして、様々な演奏情報が定義されており、鍵盤情報ばかりでなく、音色切り替えや、ペダル、モジュレーションホイール、ピッチベンダーといった演奏もMIDIケーブル1本で伝えることができます。さらには、シーケンサーのコントロールや、音色パラメータなど演奏とは直接関係のないメッセージもその規格の中に含まれているのです。

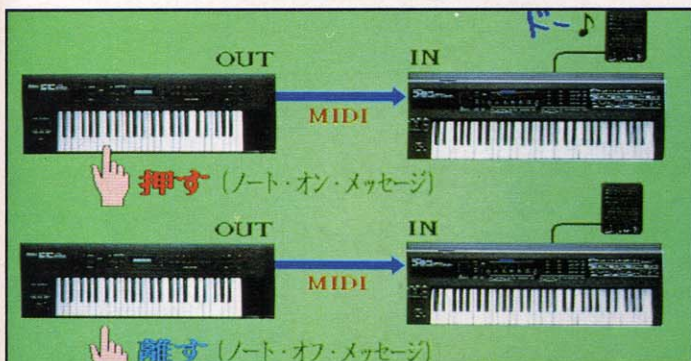
チャンネルの概念

MIDIにはチャンネルという重要な概念があります。1本のMIDIライン上に複数の楽器を接続して自動演奏を行なう場合、単純に演奏情報を送ったのでは、みんながすべて同じメッセージを受けて演奏してしまい、1台で鳴らしているのと大差ない演奏になります。やはりオーケストラのように各楽器が独立したパートを演奏するようにしたいものです。そこで、メッセージにチャンネル番号を入れることにより、メッセージを選択して受信できるようになっています。

ちょうどTVのチャンネルのようなもので、スレーブ側で指定する受信チャンネルに一致した情報が受信できるのです。しかも送信はハンドシェイク(きちんと、1対1で結ばれている状況)ではありませんから、スレーブ側の受信状態などおかまいなしに送ってくるところなどは、テレビのシステムそっくりです。

マルチ音源の登場

パソコンなどで自動演奏をする場合などは、やはりパート分の楽器を用意しないと美しい演奏は期待できません。とはいっても、気に入った何台ものMIDI楽器を用意するのは、プロでもないかぎり困難ですね。ところが、マルチ音源と呼ばれる最近の音源は、1台でシンセサイザー複数台分の機能をもち、同時に8音色独立で鳴らすことができるなど、大変便利です。マルチ音源などのような、パソコンなどの自動演奏を想定した機能をもつ楽器はますます増えつつあるのです。

1台のユニットから、リズムが聞こえ、バッキングが奏でられ、そしてソロも。パソコンとマルチ音源は、相性のいいコンビです。

⬆キーボードの鍵盤を押した時点で、MIDIのOUT端子からは、ノートオンのメッセージが出力される。そして、離したときには、ノートオフのメッセージが流れるのだ。

⬆ひとつのユニットが、何台分のシンセサイザーの代わりを果たすのです。便利だね。

MSX用MIDIインターフェイスを作ろう!

細かいハンダ付けができて、部品屋さんに行って欲しいものがちゃーんと買える人なら、MSX用の、MIDIインターフェイスが、わりと簡単にできてしまうのだ。予算は5,000円未満でおそらく大丈夫。さあ、MSX MIDIの第一歩。ハードの製作です。

⬆こんな具合にできたら、おなぐさみ! 結構簡単なので、キミにもできる、かもよ! このハードで、手持ちのMSXが、MIDIマシンに変身してしまうんです。

さ、ハンダ付け!

ちょっと専門的なお話が続きますが、あんまりハードのことについてくわしくないんだよー! という人は、なんかのおまじない程度の気持ちで読んでみてください。詳しい内容がわからなくても、ハンダ付けさえきっちりできていれば、インターフェイスはできてしまうんですから。

MIDIはシリアル通信なので、MSXの内部でやりとりしているパラレルデータをシリアルに変換してやらなくてはなりません。カセットインターフェイスではZ80ががんばって、ビットシフト命令で、シリアルパラレル変換を行なっているので、シリアルインターフェイスというものは必要ないんだけれど、MIDIの場合はスピードが早いし、CPUにはほかにやってもらいたい仕事もありますので、専用のシリアルインターフェイスにお手伝いしてもらうのが、当たり前といえば当たり前なのです。

Z80には、Z80SIOか、あるいは8251が手ごろなので、よく使われています。今回はプログラムも容易で、安価な8251を使います。

部品は、表にあるとおりです。上手に買い揃えましょう。基板は、サンハヤトのMCC-159を使いました。ちょっとてこずるところといえば、DINのコネクタを基板に取りつけるところぐらいかな。穴が小さくて入らないところは、ドリルなどで、穴を少し大きくします。最後の点検として、テスターで、+5ボルトとGNDがショートしていないかどうか調べましょう。

さて、できましたら、MSXに取りつけて、INとOUTを同じMIDIケーブルでつないで、チェックリストのプログラムを走らせてみてください。OKなら、OKです。

⬆裏側はこんな感じです。配線は細かいんですが、地道にやっていけば、大丈夫。回路図のコピーをとって、配線済みのところは色ぬりしていくようにすれば、いいでしょう。

チェックリスト

```
10 '8251 TEST PROGRAM  [8251]
20 OUT1,0:OUT1,0:OUT1,0:OUT1,&H40:
OUT1,&H4E:OUT1,&H15
30 FOR I=0TO255
40 OUT0,I:IF INP(0)<>I THEN PRINT"
さ゛んねんて゛した":END
50 NEXT:PRINT"かんへ゜きた゛せ゛!"
```

パーツリスト

	部品名	個数
基板	MCC-159	1
クリスタルオシレータ	4.0MHZ	1
TTL	74LS04	1
	74LS32	1
	74LS139	1
	74LS393	1
フォトカプラ	PC-900	1
LSI	TMS8251AP	1
トランジスタ	2SC-1815	1
ダイオード	1S1588	1
ICソケット	28ピン基板ハンダ付け用	1
コネクタ	DIN5ピン基板ハンダ付け用	2
電解コンデンサ	10μF50V	2
セラミックコンデンサ	0.1μF25V	2
抵抗(1/4W)	220Ω	3
	270Ω	1
	10KΩ	1

1 CS1
2 CS2
3 CS12
4 SLTSEL
5
6 RFSH
7 WAIT
8 INT
9 M1
10 RUSDIR
11 IORQ
12 MREQ
13 WR
14 RD
15 RESET
16
17 A9
18 A15
19 A11
20 A10
21 A7
22 A6
23 A12
24 A8
25 A14
26 A13
27 A1
28 A0
29 A3
30 A2
31 A5
32 A4
33 D1
34 D0
35 D3
36 D2
37 D5
38 D4
39 D7
40 D6
41 GND
42 CLOCK
43 GND
44 SW1
45 +5V
46 SW2
47 +5V
48 +12V
49 SOUND IN
50 −12V
セラミック 0.1μF 25V
クリスタル オシレータ
Vcc
GND
4MHz
393
1A
1QC 1CLR GND
500kHz
8251
WR
RD
CS
CTS
DSR
C/D
TxC
RxC
RxD
TxD
RESET CLOCK
139
1G 1B 2A 1A 2B
2Y0 1Y0 2G
D7〜D0
電解コンデンサ 10μF 50V
270Ω
220Ω
PC900
1S1588
DIN5pin
MIDI IN
MIDI OUT
シールド
10KΩ
2SC1815
04
32

ハードができたら、次はソフトだ！

シーケンサー実験プログラム

要ディスク
FOR MSX2
MSX2+

最大演奏データ量・2992音、最大同時発音数・8音、トラック数・全8パート（各パートすべてモノフォニック）、分解能は4分音符＝48。そんな、シーケンサー実験プログラムを製作してみました。これで、ついに、MIDIをコントロールできるぜー！

⬆プログラムを実行すると、こんな画面が表示されます。

今回ご紹介するMIDIプログラムは、MMLデータを使用して、BASICのPLAY文のようにプログラムを動かしながら、60分の１秒の割りこみタイマーを使って演奏してしまう、というものです。また、MIDIシーケンサーの音階情報により、現在なんの音が発声されているかも、画面の鍵盤上に表示します。

リアルタイム入力ができないとか、MIDI鍵盤よりの情報入力ができないとか、まだまだ不満の残るソフトではあるのですが、短い、BASICのプログラムでよくここまでできたなあ、と、思ってくださいよ。ですから、タイトルに実験という文字をくっつけているんですよ。もちろん、いろいろとバージョンアップを考えています。今月は、ここらでかんべんね。

パソコン通信に使用するモデムは、みなさんご存じですね。あのモデムもシリアル通信なんです。MIDIもシリアル通信。同じようでも、決定的に違うところがあるんです。それは、その転送速度。一般のモデムでは、1,200ボーとか、2,400ボーとかですね。ボーとは、１秒間に何ビット送れるかという単位です。さて、モデムがそうなら、はたしてMIDIは？　MIDIは、31,250ボー。すごい速度ですね。

しかし、それでも遅いといわれてしまうのです。計算してみると、MIDIの転送フォーマットは、〝ノンパリティー、ワンストップビット、８ビットデータ〟なので、１バイトの情報を送るのに、スタートビットとストップビットが加算されて、全部で10ビット。

だから、１バイトの転送時間は、10(ビット)/31,250（ボー）＝320（μsec）ということになるのです。この数値は、MIDIのプログラムを作るときに必要ですから、覚えておいてください。

MIDIの主なコマンドをここで紹介しておきましょう。

ノートオン、ノートオフ、プログラムチェンジ(音色の変更)、コントロールチェンジ(ボリューム、ポルタメント、モジュレーションなどのエフェクトコントロールを司る)。それらはチャンネルメッセージと呼ばれて、MIDIの16あるチャンネルにそれぞれ独立してかかるものです。

そのほかにMIDIのシステム全体にかかってくるシステムメッセージというのもあります。エクスクルーシブメッセージ（音色データの送受など）、スタート・ストップ（リズムマシンのスタート、ストップ）などがそうですね。

基本的知識に続いては、いよいよプログラム解説です。

やること一覧表

①プログラムAを入力。
②プログラムAをディスクにセーブ。
③プログラムAを実行。
⬇
新しいプログラムが自動的にディスクにセーブされる。
④プログラムBを入力。
⑤プログラムBをディスクにセーブ。
⑥プログラムCを入力。
⑦プログラムCをディスクにセーブ。
⑧プログラムCにつなげて、5000行よりデータ入力。
⑨プログラムC＋データをディスクにセーブ。
⑩プログラムC＋データのプログラムを実行。
⬇
新しいデータプログラムが自動的にディスクにセーブされる。
⑪プログラムBをロード後、実行する。

プログラムの説明

さて、ではプログラムの説明にまいりましょう。

今回のシーケンサープログラムは、全部で3つのプログラムから成り立っています。そして、それぞれのプログラムをどう実行すればいいかは、前のページのやること一覧表を見てもらえばだいたいわかってもらえると思う。ま、でも少し説明しておきましょう。

モノクロページのリストを、ちらっと見てもらいましょう。プログラムAは、演奏のためのマシン語プログラムを発生させるためのBASICプログラム。MSXには、マシン語のモニタがないからね。このような形で、入力することになるわけです。くれぐれも、入力ミスのないように。入力が一応終わったら、とりあえずディスクにセーブしておこう。

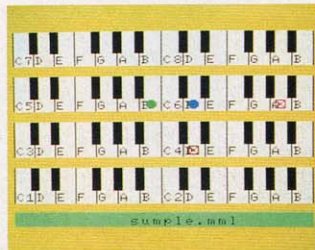
そして、完全にデバッグしたら、おもむろに、そのプログラムを実行してしまおう！　そのときには、ディスクユニットに必ず、書き込み可能のフォーマット済みのディスクをセットしておくように。プログラムの実行によりに発生したマシン語のファイルは、デイスクに〝MMLSEQ.BIN〟とういうファイル名でセーブされる。この、新しくできたファイルが、とても大切ですよ。あ、そうそう、このプログラムもそうだけど、このシーケンサープログラムは、すべて1枚のディスクにセーブするのが、よろしいかと存じます。そのほうが、なにかと便利だから。

さて、次のプログラムB。これは、画面上に鍵盤のグラフィックを表示するためのプログラム。それと同時に、すべての必要なプログラムが1枚のディスク上にセーブできた段階で、このプログラムBをロードして実行してやれば、シーケンサープログラムがスタートする、システム立ち上げのためのプログラムだよ。

では、最後の、ある意味でもっとも重要なプログラムである、プログラムC。BASICのPLAY文で書かれた楽曲のデータを、シーケンサー用の演奏データに変換するためのプログラムなんだけれど、このプログラムの使い方がちょっと複雑なので、ここのところの説明はしっかりと読むように。

このソフトでは、いわゆるPLAY文としての表記のしかたには、いくつか制限があります。詳しくは、右側の表を見てもらうとわかると思いますが。その表に従って、楽曲のデータを5000行より作っていくのです。そして、データが打ち込めたら、間違いがないかをチェックして、一応セーブしておきます。セーブができたら、その、プログラムをRUNするのです。すると、画面に変換途中の経過が、ドドドドドと縦にスクロールしながらでてきます。このとき、このソフトのフォーマットに従った形式で、演奏データがメモリ上に落とされていくのです。そして、そののちそのデータをディスクにセーブ、と。はあ、これで、一丁上がりということになります。

あとは、音源をMIDIケーブルでつないで、音を出すだけです。どうです？　鳴りましたか？

↑データを変換している最中です。

↑演奏が始まると、マークが踊ります。

使用できるコマンド

このソフトでサポートしているコマンド

コマンド	説明
C、D、E、F、G、A、B	音の高さ。これくらいは、なんにも説明しなくても、わかりますよね。
R	休符。これもその使い方はPLAYとまったく同じだ。
+、#、−	音を半音上げる、あるいは半音下げる。
.	付点。
L	音の長さを指定する。このプログラムでは4分音符の分解能を48に設定しているので、64分音符＝3まで可能である。またたとえば、3連符＝16はL12、6連符＝8はL24ということになる。
V	ベロシティに対応している。V0〜15を、0〜127に変換している。
@	音色チェンジ用のコマンドだ。これに使用する数値は、0〜127の範囲。

このソフトでサポートしていないコマンド

以下のコマンドは、取り除くか、変更するか、してください。

コマンド	説明
S	エンベロープのタイプ。これはBASIC上のPSG音源の波形を変更するためのものなので、このようなシーケンサーソフトには、必要ないのです。
M	エンベロープの周期。上記と同じ理由で、必要ありません。
&	スラー。これはこのソフトの場合、取り除いてください。
_	タイ(アンダーバー)。タイもサポートしていないので、前後の音を伸ばして対応してください。
Q	キーオンの音の長さに対する発音の割合。このソフトでは、音の長さが指定された音の75パーセントに固定されているために、このコマンドは使えません。
N	キーナンバーを数値で指定するというコマンドがBASICには存在していますが、今回のこのソフトでは、音名、つまりCとかGとかしか使えないようになっています。連続したキーナンバーでは入力できません。

では実際に触れてみる

では、このソフトに実際に触れてみることにしましょう。リアルタイムでエディットができないのですこしデータの訂正などがやっかいかもしれないんだけど、まあ、それはがまんしてちょうだい。

まず、このシーケンサーソフトを利用する前には、基本的知識として、楽譜を見て、音名がわかるようにならなければいけません。だいたいでもいいですから。そうじゃないと、今まであったPLAY文形態のデータをいじって、このソフトに乗っけることしかできない、単なるデータ移植者、ということになってしまう、でしょ？

それじゃいけないっていうんで、Mマガ連載の〝MUSICぴよぴよ〞などでは、譜面を見る練習を、してきたわけなんですよ。ああ、おこごとみたいになってしまって、すいませんけど。

```
D):RETURN ELSE PRINT"MML の data が おおすぎ
ます。":END
730 '
740 FL$=FL$+".MML"
750 BSAVE FL$,&HB000,AD
760 END
5000 'MML sumple data part1-pa
5000 'MML sumple data part1-part4 [sumpl
e]
5010 'part 1
5020 DATA @37t140v1418o5
5030 DATA edcde<a>f2.dc<b>cd<g>e2.
5040 DATA c<bab>c<f>d2c4<bag#ab>dc<b>cde
4
5050 DATA edcde<a>f2.dc<b>cd<g>e2.
5060 DATA c<bab>c<f>d2c4<bag#ab4a2.>
5070 DATA @50agfga>c<b2.gfefgba2.
5080 DATA fedefag#2b4>c<bab>cde2.
5090 DATA r8gfedc<b2.r8>fedc<ba2.>
5100 DATA r8edc<bag#2b4r8ed<bae<a2.
5110 DATA *
5120 'part 2
5130 DATA @37t120v15o6
5140 DATA r2.r2.r2.r2.
```

⬆リストから、このソフトのフォーマット、形式を読み取ってみてください。データの形とか、パートの配分とかをね。

とりあえずデータはできあがったとします。この前のページにあったように、サポートしているコマンドと、サポートしていないコマンドを認識して、削除するところはとって、変更するところは変更するで、このシーケンサーソフトに対応させてあげてください、そのデータを。

よくよくみてみて、では、そのデータをBASIC上で走らせてみましょう。MSX-MUSICが装備されているMSXマシンでは、8パートの演奏も可能ですから、まずは、FM音源で鳴らしてみればいいでしょう。それで、おかしなところは直してしまいます。

データは完璧。それじゃあ、コンバートしましょう。解説のところにもあったように、コンバートプログラム（プログラムC）の、5000行から後ろに、データ文の形でマージしてやればいいのです。マージなんてわかんないやという人は、5000行からポチポチと打ち込んでいっても、まあ、いいのではないでしょうか。マージのやり方は、マニュアルに書いてあると思います。

ぱてぱてぱて、と、キーボード入力の音。あ！　ちょっとばかり待って。まだ覚えておいてもらうべきことがありました。このソフト独自の書式があります。その決まり事を知っておきましょう。

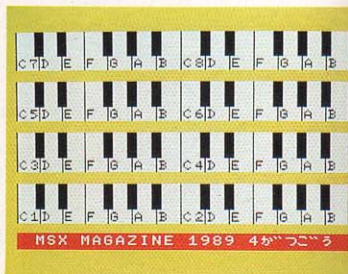
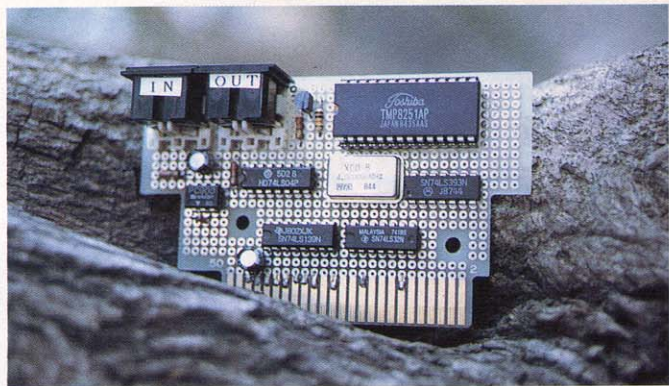
まず、REM文。これは、いくつ入れてもらってもいいです。REM文は、コンバートされませんから。まあ、いくつ入れてもらってもといっても、もちろん常識の範囲でですが。あんまり、REM文だけで100ラインいっちゃった、なんてことは……まあ、冗談はこのくらいにしておいて。

データの順番は、必ずパート1からパート2、パート3と、並べるようにしてください。そして必ずパート8までデータを用意してあげてください。パートのデータがないところがあるんですが？　全部で4音しか使っていないんです。はいはい、そういうときはダミーで、＊(アスタリスク)を入れてあげてください。アスタリスクだけでいいです。プログラムCにおまけとしてついている5000行からのサンプルデータの書式を参考にしてもらえば、よくわかると思います。

それから、パートの長さは、すべて揃えるようにしてください。たとえば、1小節4分音符4つという場合、たとえ音がなくても、休符をいれなければならないのです。例を挙げてみましょう。

```
DATA L4O3ABCO4C
DATA O3EFG
```

さて、この例題のどこが悪いのでしょうか？　そうですね、2段目のデータが、4分音符3つ分しかデータがないのです。ですから、たとえ音がなくても、2段目には〝R4〞をひっつけなければならないのです。わかりましたか？

そして、パートの一番最後には、＊を入れます。それが、終わりの合図なのです。

⬆約3,000音。まあ、普通の曲は大丈夫。

これからの展開は?

インターフェイス作ってみて、そしてソフトも打ち込んでみて、いかがでしたでしょうか?

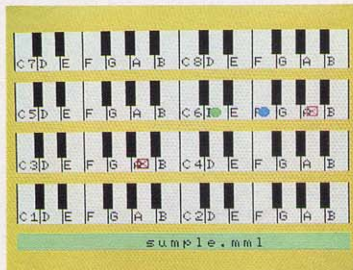
満足いかないところも多いかもしれませんが、インターフェイスは部品代が4,000円から5,000円くらい。そして、ソフトはちょっとリストとにらめっこすればいいわけだから、考えようによっては、こんなに簡単にMIDIを自分の領域に引っぱりこむことができたわけです。それなりの価値はあるのではないのでしょうか?

はっきりいって、プロユースのコントロールマシンとしての、8ビットパソコンは、限界だらけです。最も大きな障害は、処理速度です。16ビットマシンでも、大量のデータを同時に処理しようとすると、同期にズレが生じてくるんですよと、プロのミュージシャンが言ってました。

ですから、この企画、あるいはこれからの企画としては(毎月かどうかはわかりませんが、このMIDI企画は連載していきます。ソフトもバージョンアップしていくつもりですので、よろしく)、プロ用のマシンを追随していくのではなくて、普通のことができる、MSXとMIDIとの仲のよい関係を発展させるためのもの、そんな感覚で展開していきたく考えています。どう逆立ちしても、専用機にはかないませんので。

しかし、本当に、楽器は安くなりました。そして、これからのシンセサイザーや音源ユニットは、どうMIDIを活用していくかという点に、商品生命がかかっていくものと思います。まだ、MIDIのインターフェイスなんて、ごく限られた人たちのものという感覚がありますが、あと2~3年もしたら、今数万円もする音源ユニットが、家庭のどのパソコンにも内蔵されていて、パソコンに、電話とファクシミリとMIDIが、当たり前のように内蔵されている、そんな時代になっているやもしれません。

また、MIDIという規格は、コンピュータのマルチゲームにとても適した規格なのです。とにかくケーブル1本で、現在の電話通信の10倍20倍の処理ができ、また16チャンネルまでスレーブ数を増やすことができる。将来、光ファイバーなどによる通信が一般化すれば、MIDIの信号によってゲームのシステムの処理を……ちょっと話がいきなり飛躍しすぎましたでしょうか?

いい音が、アマチュアのレベルに下りてきてくれました。あとはちょっとの訓練と練習、そして知識。それらと、あなたの才能(じつはそれが一番肝心なところ)が入り交じれば、とんでもないような音楽シーンが、日本で発生するかもしれませんね。楽しみです。なんなら、あなたのMSXで、そんなことに挑戦してみてください。とにかく、これで、MSXでMIDIをコントロールできるようになったんですから!

また、腕に自信のある人は、自作プログラムでも組んでみようぜ!

自分のオリジナルに挑戦してください。

MSXでどこまでできるのか? まあ、やれるところまで、やってみましょう。

さて今後の課題として

次回のこのMIDIの企画では、音符で入力のできるプロセッサまがい(?)のものが発表できるかな? どうかな? 気をもたせるだけではいけませんね。はい、音符入力ソフト、やりますよ。

今月ご紹介したインターフェイスは、しばらくの間、というか、ずーっと使っていきます。ですから、なにか機会があったら作っておいてはいかがでしょうか? たとえば、技術家庭の課題作品としてとか。いいアイデアでしょ。一石二鳥の。

また、MSXのディスクドライブを利用して、MIDIのMDRとしてMSXを活用してみるというのもいいかもしれません。MDRとは、MIDI DATA RECORDERの略です。MIDI関連のいろんな情報をディスクに保存しておく。それが音色データだったり、演奏データだったり。ああ、それいいなあ、それも企画してみようっと。

特集 その2 MSX SPRING

春である。北国はまだ寒いかもしれないが、そろそろ春だ。暖かい南国では、すでに春かもしれない。とにかく春です。ちなみに南半球はそろそろ秋のようだが、そんなことは関係ないね、ここでは。まあ、春なので華やかなプログラム集を作ったんですよ。MSXで春しよっと!!

春だから、うかれてしまおうではないか!!

今だからこそ! MSX SPRING

人にはそれぞれの夢がある。これはあたりまえのことではあるが、その夢が必ずしも現実になるわけではないことは、みんなも幾多の経験で痛感しているところだろう。確かになんの苦労もしないで実現する夢もあれば、心身に支障をきたすほどの努力をしても実現できない夢もある。ある人はそれを、〝運命〟といってかたづけがちのようだが、そんなもので自分の人生を左右されるのって、しゃくだよ。やっぱり思ったことはそのとおりになってくれなきゃ、つまんない。だから、MSX SPRING！

ただ単に夢がかなわないからつまんないか？　そんなことはない。本当に楽しいのはその夢にむかっているとき、いわゆる過程が一番楽しい。ときにはがむしゃらに、ときにはストラテジックに。しかし、そんなときに限って必ず〝敵〟が現われる。その敵に屈しないために、MSX SPRING！

人に夢と希望を与え、励まし、楽しませるために作られた、このMSX SPRING。見た目はなんのへんてつもない、ただのプログラム集だ。しかしこれをじっさいに使ってみると、違う。人間のすべての器官、組織、そしてこれらを形成している細胞に、喜怒哀楽を訴えかける。なにを訴えかけているのか？　それはわからない。まあとにかく、MSX SPRING！

〝不安〟と呼ばれる敵は、ときには誘惑であったり、ときには他人だったり、貧乏であったりと、姿をかえて容赦なく心の中に入り込み、そして希望をむしばむ。そんなとき、MSX SPRING！

つらいとき、苦しいとき、悲しいとき、あなたにとっておきの薬があります。注射ほどいたくなく、良薬だけど苦くない。それでいてよく効く。そう、いわずと知れた、MSX SPRING！

お父さんもお母さんも、キミもボクも。みんなで、MSX SPRING！

⬆春は希望に満ちた季節。そんな季節にふさわしいソフト。よくわかんないですけどそれがテーマです。

⬆『MSX SPRING』の発売を今や遅しと待ちこがれる、MSXユーザーの人。これはほとんどヤラセではあるが。あらあら。

愛に満ち満ちたプログラムたち

さて、具体的にこのソフトについて解説していこう。じつはこのプログラムの数々、MSXマガジン編集部の人々が密かに作っていたものだ（なかにはどこかで見たことのあるのもあるだろうけど……）。

そんなことを書くとキミたちは勘違いするにちがいない、「なーんだ、ただの寄せ集めか」と。そう思われても仕方がないだろう。だが、今回なぜこのようなものを特集したか？　理由は簡単。〝面白いものはみんなでわかちあおう〟という、Mマガならではのフレンドリー精神の表われなのだ。面白いことに理屈はいらない。このソフトを手にしたキミたちが喜んでくれることを望んでいる。全国8,000万のMマガファンに愛と夢を贈る、MSX SPRINGの始まりだ（大ゲサ）。

⬆今まで見ていた景色も、ちょっと違って見えるという作用がこれにはある。

〜MSX SPRING 五箇条〜

一、決して「くだらねー」などと思うな。

一、プログラムを解析するな。恥ずかしい。

一、将来のために貯金しろ。1日10円くらい。

一、このソフトにあまり頼りすぎるな。

一、夜ふかしするな。徹夜はいいけど。

以上。

タイトル画面だ！

⬆いちおうMSX2専用なので、このような画面になった。どこかで見たことが……。

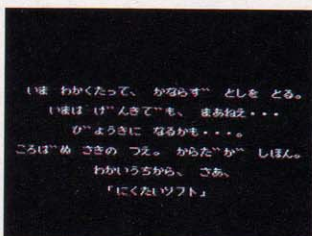
●健康は宝田明。だからこれ!

肉体ソフト

⬆いかにもフィジカルなタイトル画面が、キミに問いかけているように見えるのは夢？

健康、それは最高の宝である。MSXで遊んでばっかりだと、とかく不健康になりがちだ。そんなあなたのソフトがこの『肉体ソフト』だ。これをうまく利用して、これからの毎日をヘルシーに過ごしていこうではないか……。

明日のために! 肉体ソフト

自分のことは、自分が一番知っているようで、案外そうではない。自分の健康状態だって例外ではないのだ。きっとみんなは、「悪くなったな、と思ったら病院に行けばいいんじゃないの？」なんて考えているのではないかな。そうだろ、図星だろ。それじゃあ遅いんだよ、奥さん。もしかしたら、ほらそこのキミ。そう、キミだ。キミの体はとんでもない病に冒されているかもしれないのだ……。

ちょっと脅かしてしまったが、かといって冗談でもない。いったい自分は本当に健康なのか、という不安感にかられるときが必ずやってくる。でもそれ以前になにかできないものだろうか？　黙って指をくわえているしかないのか？

いや、そんなことはないのだ。私たちにはこれがある!

いま わかくたって、 かならず としを とる。
いまは げんきでも、 まあねえ・・・
びょうきに なるかも・・・
ころばぬ さきの つえ。 からだが しほん。
わかいうちから、 さあ、
「にくたいソフト」

⬆なにかすると(なにもしないと？)現われる、謎のメッセージ。その気にさせる。

⬆ジョギングもいいけど、その前にしなければならないことはまだあるはず……。

ヘルシーライフを応援します!

『肉体ソフト』は3つの機能を持つ。その日の肉体状態、精神状態を把握するためのバイオリズム、現在の体重が本当に理想の体重なのかを教えてくれる標準体重、そして過去と現在の体重から将来の体重をコンピュータが計算する体重推移だ。これらの詳しい説明は次のページで行なおう。

一見、なんのヘンテツもないソフトだが、じつは溢れんばかりの技術力がこの1本に結集されているのだ。類を見ない優れたコンセプトを始め、メッセージの1ドットスクロールやエネルギッシュなタイトル画面のグラフィック、そして終始流れるナッシュビルなサウンド。メインプログラムはゲヱセン上野。音楽協力にあの田中パンチ。グラフィックではファミコン通信のスタパ斉藤が参加しているのだ。

⬆怖がることはない。健全な精神と肉体を求めて、キミも今日から始めてみてはどうだろうか。

肉体ソフトレビュー

やっぱり人間は肉体。オレはそう思うわけなんですよ。とくにモロ体育系のオレにはうってつけのソフトって感じだな。うん、そうだ。そうにちがいない。いつかはクラウン、なんて思ってても、体が調子悪けりゃそんなこと言ってられないしな。医療費も最近は高くなっちゃって、ほんとにばかになんないし。まったくマイッてしまいますよ。と、いうことで、オレはこれで健康な肉体ってーのを再認識したっていうんですかね？　転ばぬ先の杖ってやつですよ。これで健康に対する考え方を改めてくれる人が増えること祈ってます。オーマイガーッ!

⬆たくましい肉体のういろう青柳氏。

愛のあるユニークで豊かなモード

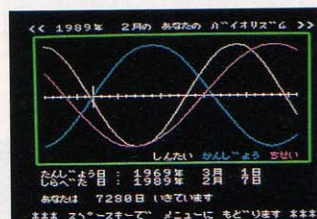
バイオリズム

自分の体調を調べるとき、もっとも簡単でわかりやすいバイオリズム。もうお馴染みだと思うが身体、感情、知性の好調期、不調期をサインカーブで表示してくれるので、自分の今日の調子がひと目でわかるのがうれしいね。

操作方法はとても簡単。まずタイトル画面が表示されているときにカーソルキーの上下でバイオリズムを選び、スペースキーを押すると画面が変わるので、自分の生年月日と調べたい日を入力すればいい。おっと、入力したらリターンキーを押すことを忘れるなよ。

いよいよバイオリズムの表示だ。薄い黄色の線が身体、青が感情、そして紫が知性だ。ちなみに表示されるのは1ヵ月分だ。そのほかには、自分が今まで何日生きたかっていうのもわかってしまう。ここまでくれば至れり尽くせりだな。

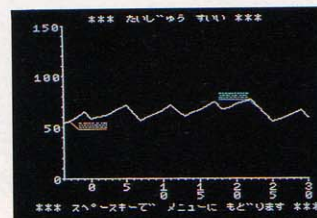
これを毎日の暮らしの参考にすると、ちょっと違った生活感が見えてくるんじゃないかな？

⬆ここでキミの生年月日と調べたい日を入力する。今日の調子はどうかなー？

⬆画面下に表示される生きてきた日数が、人生の重みを教えてくれる(はずだ)。

体重推移

気になるのは、今だけではない。確かに今が一番大切なのはよくわかる。でも、もうちょっと先のことを考えなければならないときがきっとくる。そうだ、くるはずなのだ。くるんだったらぁーあ！

人間の体の具合は、体重の変化でおおよそ見当がつくようである。健康のバロメーター、ともいうしね。しかし、将来のことを考えようとしてもあまり確信的な結論は得られない。どうしよう……。そんなあなたに、この体重推移をおススメします。

上のふたつと同じ操作方法で4年前から今の体重を1年おきに入力するのです。するとキミのMSXは、パパンパン！ とこれまでの、そしてこれからのキミの体重を予想してくれるのです。表示はグラフなので一目瞭然。今までの生活のリズムを再確認してみては？
注：あくまでも予想です。

⬆グラフ上の引き出し線は、いったい何を意味しているのか？ それは謎である。

⬆ここでのBGMはなんと、田中パンチ氏が作曲したのだ。一聴の価値ありだな。かっこいいんだぜ、いやほんと。

標準体重計算

「おー、知らないうちになんだか太ってきたかなー。困ったなー」と悩めるお父さん、「もったいない」とついつい子どもの残したご飯を食べてしまう奥さん、MSXでゲームをしながらお菓子をパクつくキミたち。肥満はそこからはじまるのだ……。しかしあんまり無理してやせようとするとかえってその反動があとでキミを襲い、せっかくダイエットしても、気がついたら以前より口を動かしてる時間が増えてしまった。お気に入りの服もピッチピチ！ って具合になりかねない。いったい、どうしたらいいのか。そう、まずはキミの理想の体重を把握する必要がある。

そこで、この標準体重計算を使うのだ。バイオリズムと同じように、自分の身長と体重をインプットするだけでいい。なっ、簡単だろう？ そうすると、キミのMSXが技術を駆使してキミの理想体重を割り出してくれる。これを参考にしてダイエットすればいいね。

⬆最近なんだかやせちゃったみたいなんですけど。はい、そんなときはこれ！

⬆なるほど、ボクッて3.2キロやせてるんだね。よおし、バリバリ食べるぞー!!

ボクが作りました
～ゲヱセン上野の巻～

〽ミーネラール麦茶
ウーロン茶、煎茶

都会に生きる現代人の運動不足と、それに伴なう成人病の発生率増加。中高年の突然死。虫歯のある飼い犬。……どれもこれからの日本を暗示しているようで、すえ恐ろしいかぎりである。そんな慢性的な健康への配慮のなさを、いやがうえにも知らしめてくれるようななにかが必要だ。そんな衝動にかられ、私はこの『肉体ソフト』の開発に着手した。確かに私の胃粘膜は多量の飲酒によってかなり痛んでるはずだし、肺だって6年におよぶ喫煙で相当病んでいるだろう。しかし、今はただ、この『肉体ソフト』を活用してほしいというばかりだ。

●髪は長ーい友だち

スーパー育毛ソフト

髪は女性の命であると申しますけど、男性にとっても大切だ。だからハゲはいやだ！　でも遺伝という学術的理由がからんでるともはや絶望的に思われがち。中国にすごい毛生え薬があるが、自分の髪は自分の手で守れ!!

⬆見ればわかる！　といったパワーすら感じる、シンプルかつサイケなタイトル画面。

なにはともあれとにかく叩け！

髪は本来、太陽光線（とくに紫外線）から頭を守ったり、物体が頭に衝突したときのショックをやわらげる役割を果たしている。そんな髪の毛も、やがて枯れてゆく……。「ハゲたらどうしよう」と考え込むより、まずは行動だ！

というわけでハゲを気にする諸君のための『スーパー育毛ソフト』をこれからご紹介いたします。

このソフトはジョイスティック対応ですのでご了承ください。スペースキーで始まります。何回叩きますか？　と聞いてきますので、50以上の数字を入力してください。数が大きいほど効果がありますよ。

では始めましょう。ジョイスティックを持ち、Aボタンが髪の薄いところに当たるように、入力した数字の回数だけ叩くのです。つらいですけど、がんばりましょう。みごと叩ききると祝福のグラフィックと音楽がキミを解放感と充実感で包み込んでくれるのです。

⬆ほらほらほら、こうして頭をたたくのです。ジョイスティックのカドで叩いたりしないように注意しろよ。

⬆叩いているうちに髪の毛が生えてくるのがビジュアルで一目瞭然だから安心。

⬆目標達成時には、こんなグラフィックが祝福してくれる。三日坊主になるなよ。

叩けば本当に生えるのか？

検証

養毛剤を頭にかけ、ブラシで叩けば髪は生える。本当にそうなのだろうか？　私の知っている限りでは、ちゃんと髪が生えたという話はおせじにも聞いたことがない。とはいえ、薬局では養毛剤と専用ブラシがデーンと置かれている。確かに普通に叩くよりも、頭皮をブラシで叩いたほうが、接触する面積は狭いけど接触面（点）が受ける衝撃度は高い。もし、本当に叩いて生えるのなら、世の中にハゲはいなくなるはず。なのになぜいるのだ!?　なんてひとりで考えてもラチがあかないので、となりにいる女性の意見を聞いてみることにした。

叩けば生えると思う？

「うーん、少しは違うんじゃない？　刺激を与えれば」

カエルの卵に針で刺激を与えると、受精卵じゃなくてもちゃんとオタマジャクシになるし（マジ）、刺激を与えれば生えてくるみたいだね、もしかしたら。

育毛ソフトレビュー

試しに、電車かなにかに乗ったときに、ふとまわりを、見回してごらんなさい。40歳とかの男性のみなさまの、髪の毛の量はどうなっておりますか。意外というか、多いんですよ。ほんとに。

髪の毛の、歳とともにの変化の原因は、そのほとんどが遺伝に関係しているのです。お父さん、あるいはおじいさんの髪の毛が、ぴよぴよの人は、やはり、要注意。

とにかく、髪は大切にするのです。若いうちなら毎日洗ってもだいじょうぶですよ。マッサージしながらのシャンプーでいいのです。清潔に保っておけば、長くおつきあいしてくれますよ。おお、髪よ。

⬆今日も柿の皮をむく田中パンチ氏。

●切ないトキメキ感じたら……

Lovely Go! Go!

以前、考えたことがある。愛と恋の違いを……。ただの友だちが、突然輝いて見えるようになったり、急におしゃれしたくなったり。そんな甘酸っぱい経験、してますか？　そんなこと意識しだしたら、これを使ってよ！

ピタリと当てる相性診断なのよ

よく紙に自分の名前と好きな人の名前をならべて書いて、それからふたりの相性をパーセンテージで割り出したりしませんでした？そういうのってけっこうイカガワシイけど、やっぱり気になっちゃうんだよね。これだって、それなりの説得力はありますです。

これはFM音源に対応しているのですが、FMPACおよびMSX2+を持っていない方は192ページのリストを打ち込んでみてくださいね。

画面が表示されたら、カーソルキーでハートを移動させ、スペースキーで男性と女性の名前を入力します。まちがったときは一番右の下から2番目の矢印を入力してください。名前を入力し終わったら、右下の矢印に合わせてスペースキーを押しましょう。や行の小文字および"っ"は大文字で入力してください。いいですか？

入力したらあとにチョコッと待てばふたりの動かざる相性がビシッと数字で表われます。ちなみにこの数字はランダムではありません。何度やっても結果は同じです。

⬆プリプリと入力しているうちに、自分のテンションがあがってしまうのです。

⬆あーあー、結果が出るー！　はたして何パーセントなのでしょうか？　あー。

= LOVELY GO! GO! =

HIS NAME：すなく゛るまうしきち♂

HER NAME：やまもとりんだ゛♀

にくいよ　このー　ど゛こんし゛ょう　か゛える！

さあ、けっかか゛　で゛ました！

おふたりさんの　あいしょうは?

なんと！　24　ハ゜ーセントで゛す

おめで゛とう！

BY K.KUBINAHARI/ASCII

⬆まともに信じてプレイするもよし、くだらなく思ってもよし。あなた次第なんだから。

Lovely Go! Go! レビュー

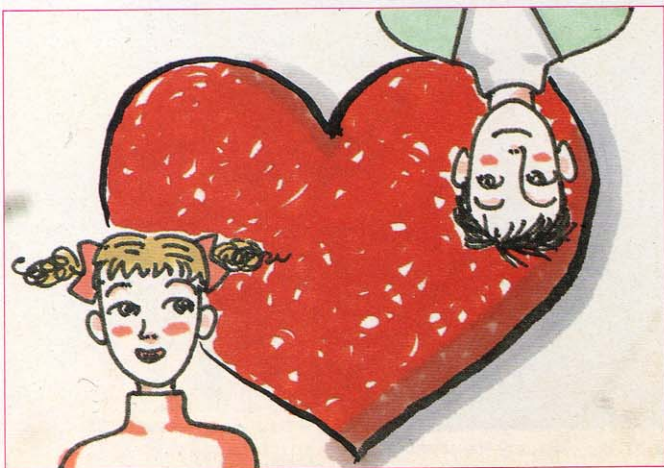
人間生きていれば、愛もすれば恋もする。これはしかたないことです。ドキドキしたり、ワクワクしたり、メラメラしたり。"恋の病"っていう病気は、唯一かかっていい病気ではないか、と私はかように思う次第です。

そういえば、ラメン田川がこれをプレイしていたとき、偶然そこにいた私は彼の好きな人の名前を知ってしまったのです。あのね、彼は……、ボカ！　痛てー！　あ、ラメンさん。こんちいいお天気で。え？　まかせてくださいよ。だれにもしゃべりませんから。口はカタイですよ。それじゃ徹夜明けなので帰りまーす。さようならー。

⬆歩くMSX辞典、フォーマット林氏。

ミーが考えました

～首周クルブシの巻～

そうなんです、この特集がこんなにばかばかしいものになっちゃったのは、この私のせいなのです、きっと。このプログラムだって私がテキトーに2日で作ったものですし。でもなんだかんだいって、この特集ってスゴイと思うのだ。とくに『肉体ソフト』と『育毛ソフト』は、プロのプログラマーが作っただけあって、クオリティーの高さには思わず目をみはってしまうほどです。コンセプトとのアンバランスさも見逃せないところですよ。冗談半分でTAKERUから発売されるそうなので、ディスクドライブを持ってるオーディエンスはぜひ買ってその内容を自分の目で確かめてほしい。値段も安いし。それではこれにて失礼。

●サラリーマンのよきパートナー

カラ領収書対応

タクシー料金精算目安プログラム

カラりょうしゅうしょ たいおう
タクシーりょうきん めやす フ゜ロク゛ラム
きほんりょうきん? 470
かさんりょうきん? 80
と゛れくらいかな? 3000
3430 円
PUSH SPACE KEY!

⬆"全部表示モード"や、"ちょっと無理してモード"なんて隠しコマンドも。

カラりょうしゅうしょ たいおう
タクシーりょうきん めやす フ゜ロク゛ラム
きほんりょうきん? 470
かさんりょうきん? 80
と゛れくらいかな? 3000
2550 円
2630 円
2710 円
2790 円
2870 円
2950 円
PUSH SPACE KEY!

⬆タクシー、それは自分の足にもっとも近く、そして便利な交通機関ではないか。

領収書はこれできれいサッパリ

毎日働くサラリーマン。規則正しい生活を過ごすように思えるが、じつはそれなりに苦労が絶えないのが実状のようだ。肉体的な苦労はもちろんだが、それよりも精神的な苦労のほうが多いのではないか？　接待といってはゴルフや麻雀に駆り出され、残業といっては夜遅くまで会社で仕事。ストレスはたまり、体調も思わしくなくなる。神経性胃炎、慢性胃炎になるサラリーマンの数がここ数年増加の一途をたどっている。ストレスばかりではなく、疲労もそれに伴なってたまる。しだいに会社へのウップンもたまり、そしてタクシーの領収書(カラ)もたまる……。

カラりょうしゅうしょ たいおう
タクシーりょうきん めやす フ゜ロク゛ラム
きほんりょうきん? 470
かさんりょうきん? 80
と゛れくらいかな? 3000

⬆えーっと、東京のタクシーの基本料金は470円で、80円ずつ追加されるから……、とこのように入力。

悩みのタネのひとつである、タクシーの領収書。ちゃんと精算したいんだけど、今日は同僚と飲んで帰ったから、今日の日付でだすのはマズい。そこでこのプログラムの登場です。まず、基本料金と追加される料金をきいてくる。これは地方自治体によってこの金額が違うから。その地方に対応した数字を入力して、リターンキーを押そう。次は「これくらいだろうな」と思う金額を入力する。そうするとその金額に内輪で近い金額ベスト５が表示されるので、そのなかからソレっぽいのを領収書に写して適当な月日を書けばできあがり。

●遊びゴコロで作ってみました

MSX大行進

ちょっとヘンなゲームをしよう

MSX2を起動させると、画面の下から「ズーン」と現われるMSXのロゴ。ふだんよく見慣れた光景だが、このままではただのロゴにすぎない。これをどうにかできないものか？　と悪い頭をチョイとひねってみる。「ねーねー、これでさー、ちょっと……」。なにやら名案が浮かんだようだ。はてさて、その名案とは……。てな具合で作ってしまったのがコレ。なんとこのロゴでゲームをしてしまおうというのである。うっしっし。

この開発は順調に進んではいるが、現段階ではまだ完成していないので、あまりはっきりとはいえない。申し訳ない。で、今開発中のゲームは３つある。ひとつはブロックくずし。画面に現われるバーをカーソルキーで操作し、ロゴを消せばいい。もうひとつは15パズル。バラバラになったMSXをもとに戻すのだ。最後はスロットマシンだ。クルクル回るM、S、Xをスペースキーで止めるとクレジットが増えるという仕組み。

どれもそれなりに楽しめるものばかりだぞ。ルールは簡単だし、いつもはただボーッと見ているだけのロゴで遊べるなんて、画期的だろ？　アイデアの勝利だな。あと、これを見せて友だちをビックリさせる、なんてこともできるね。

⬆いきなりマッ青。えー、いったいどうなっちゃったの？　もしかして……。

これが…

⬆いつも見るMSXのロゴ。リセットがかかっちゃったのかな？　と思いきや！

じつは…

⬆ブロックくずしになっちゃった。

こーなったりする!?

●ダンナ、いい写真ありますぜ

デジタイズ天国

楽し恥ずかしのメモリアル

実用プログラムやゲームだけじゃ、ちょっとものたりない。せっかくMSX2(または2＋)用にしてるんだから、きれいなグラフィックも入れちゃおう！　というわけで、グラフィック集を設けました。その名も『デジタイズ天国』。まるでアルバムをめくっているような感覚でパラパラと画面に映し出されるグラフィックの数々。ときには華麗に、ときにはシビアに。真実だけを惜しげもなく、あなただけに見せます。なーんてね。

まあ、名前のとおりデジタイズした画面を一挙にドドドーンと見せてしまおうという、それだけといえばそうなんですけど……。

この中にはMSX2でも見ることができるSCREEN8用の画面と、2＋ならではのSCREEN12用の自然画モードの画面の2種類が用意されている。ねっ、これなら2＋を持っていないピープルも満足できるでしょ？　で、具体的に何点入っているか、っていうのは見てからのお楽しみにしておこうね。

とはいったものの、なんにも紹介しないってのはちょっとイジワルなので、その一部をちょこっと紹介しましょう。たとえば編集部の様子。一生懸命仕事している人や、ボーっとゲームをしているヤツまで、その実態をあますとこなく見せてしまおうってスンポーです。Mマガファンはもちろん、出版業界に興味があるキミにも見逃せないものになるぜー、きっと。

⬆こちらはSCREEN 8で表示したものだ。こちらもなかなかビューティフル。

⬆この殺伐としたMマガ編集部が、キミのディスプレイに映し出されるのだあ！

⬆MSX2＋専用の自然画モードだとこんなにきれいなんですね。ナチュラルー！

⬆“デジタイズねえちゃん”の異名をとる菅沢のお顔だってもちろん(？)ありまする。

小・生・意・気・に・も

こんなのもあるのさ

ここで、本題からちょっと離れて、このディスクに入っている楽しい機能について解説してみたいと思いますです。

最近のゲームソフトでももうお馴染みのミュージックモード。じつはこのMSX SPRINGにもあるんです。タイトル画面であるキー（内緒です）を押すと、かわいい鼓笛隊のグラフィックが現われて、このモードになるのさ。全曲PSGで演奏しているが、これがなかなかどうして、力強くも切ない調べを奏でるのです。ぜひそのコマンドを探してね。簡単だから。

また、MSX大行進のゲーム中では、キミの部屋に突然なにかが起こったとき(お母さんがきた、電話がかかってきた、など)、ESC キーを押すことによってポーズがかかるのだが、このときもグラフィックが表示される。どうだい、コッてるでしょ？　いちおう画面は2種類用意しておいたんだけど、ここで見せるのはひとつだけ。さて、なぜでしょう？　ふふふふ。だって、ちょっとエッチなんだもん！

⬆テケテケッと行進するやんちゃな(死後)鼓笛隊。なんとなく中国っぽいノリのこのグラフィックが現われたら、いざミュージック！

⬆ポーズすると表示されるグラフィックその1。素朴であたたかみを感じる。

私が描いたのよ

～山口志乃の巻～

某大手小売店に勤務する私は、お客様に商品を売りさばくあいだもMSXとモニターをかつぎ、マウスを右手にそこいらじゅうの壁でグリグリしていたものです。とっても愛着のわく絵ができあがったと、我ながら感心しております。一度は見てほしいですね。

⬆ログインでイラストを描くかたわら、とあるデパートで働く。あ、逆ですね。

ほかにも

なんか入ってるみたいですね

盛りだくさんで紹介しきれない

今月の特集はいかがでしたでしょうか？　なんだか最近流行している『〇〇マガジン』みたいなノリになってしまったけど、じっさいにこのようなプログラム集をディスクという比較的量産しやすいメディアで供給するという手段は、もはや定着しつつあるようである。価格は安いし、プログラムの種類も豊富とくれば、脚光を浴びるのはあたりまえのことなのかもしれない。元をただせば、ディスクドライブ内蔵型MSXの登場に伴なうディスクドライブの普及率増加という背景があったからこそ、生まれてきたのではないか。そう私は考えるのです。でもまあ、その勢いにあやかろうなんて、さらさら思ってませんけどね。

ともあれ『MSX SPRING』は無事完成、してないです、本当は。というのは、できるだけ内容の濃い1本にしようとしているうちに、ポコポコとプログラムの企画がでてくるので、速攻(速いものは2時間くらい)でそれをプログラミングしてたりするんですよ。さらに専属プログラマーじゃない人たちが仕事の合間に作ってるんだから、もう地獄。こんなのでほんとに間に合うのかなあ……。いや、間に合いますよ。たぶん。

おー、そうだった！　思いだした。前にちらっと触れましたが、MSX SPRINGの中にはこれまでのページで紹介したほかに、まだまだたくさんのプログラムがつまっているんです。スペースがあまってますんでそれらの説明をいたしましょう。それでは！

奏でたりとか…

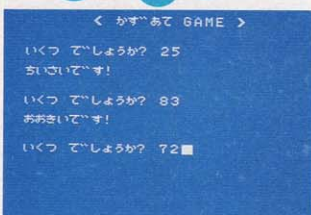
もうひとつの特集であるMIDIのほうから、『MIDI対応シーケンサー実験プログラム』。シンセサイザーや自宅録音なんかを少しでもカジッたことのある人なら「へー」と思うかもしれないね。具体的にどのようなことができるのか？　詳しいことはMIDIの特集を読んでちょうだい。それから先月号で少し紹介したサンヨーのボイスシンセサイザー対応の『声の出るショートプログラム』なんていうのもある。対応ってくらいだからボイスシンセサイザーがないと走らないので注意しよう。

↑MIDIって音の響きがかっこいいよね。「ミディ」。うーん、かっこいいよなー。だからかっこいいものに違いないね。わかんないけど。

ヘンな趣のあるプログラムもある。画面上の文字がドロドロと溶けるように消える『MELT』や、眠れない夜の相手をしてくれる『スリープ』などだ。まるでガラスクリーナーがガラスをつたって下に流れ落ちるように、ゆっくりと消えてゆくMELTは要注目だぞ！

以上紹介したものは、メインメニューには表示されないけれど、BASICでファイルを読み、走らせることによって起動する。ドキドキする胸を抑えつつ、各自走らせて楽しんでいただきたい！　そう願ってしまうこのごろです。

↑ガラスをつたって流れ落ちる水を連想させる、サイバーな印象の『MELT』。

↑謎のプログラム『スリープ』。リストはめちゃくちゃ短い。鑑賞用にもいいぞ。

↑原作はただのくだらないプログラム。しかし、これから声がでると……。

↑この四角い箱が、あの(どの？)サンヨーのボイスシンセサイザー。素敵だ……。

MSX SPRINGこぼれ話

最近ログイン、ファミ通、そしてMマガ編集部合同の引っ越し大会(ほんとはタダの席替え)があった。これまではフロアーのはしに位置していたMマガ編集部はこの席替えによって、フロアーのまんなかへと移動したのだ。前はファミ通、後ろはログイン。なかなかいい(？)ポジションである。

しかし、この一大イベントのため、『MSX SPRING』の作業が一時停止してしまった。困った。さらに追い討ちをかけるように、グラフィックのデータが入ったディスクはなくなる。徹夜続きで意識がもうろうとする。トイレが近くなる。いったいどうなるのか？　でもくじけない！　そうさ、ぼくらには明日があるのさ。さあ、発売日に向かってゴー！　(涙)

↑快適な空間のなかで仕事にいそしむ編集者たち。そこにはいつも笑いがある。

愛に満ちた
全国130店舗
MSX SPRINGはTAKERUで販売中!

MSX SPRING

■機種……………………MSX(VRAM 128K)
■メディア……………………3.5インチ2DD
■価格……………………………2,000円

今月の特集MSX SPRINGの記事で紹介した『MSX　SPRING』をTAKERUにて販売します。

MSX SPRINGは愛に満ちたソフト。澄んだ目をしたピュアーな心の持ち主のキミに贈る、秀作プログラム集です。まるでおもちゃ箱をひっくり返したような、ダンサブルでボリューミーな1本を、あなたもいかがですか?

ゲームはもちろんのことホビーや実用、そして鑑賞用にと多種多用な目的に対応した、エンターテイメント性に富んだすばらしきプログラム集である本ソフトは、人に夢と勇気を与えるMSX2(VRAM 128K)および輝ける日本の未来に向かって力強く躍進するMSX2+で動作します。

本ソフト利用に際しての注意事項、および操作方法の説明については本誌118ページ(ここのすぐ前ですね)から122ページまで記載してありますので、そちらを参照してください。

なお、今回掲載した写真はすべて開発中のものです。また、本ソフトの仕様は利用者に告知することなく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

本ソフトを無断で複製、配布することは法律で禁じられています。

TAKERUについてのお問い合わせ先
ブラザー工業株式会社　TAKERU事業局
〒460 名古屋市瑞穂区堀田通9-38 ☎052-824-2493

バックナンバーについて

MSXマガジンでは、これまでも特集で紹介したソフトをTAKERUで販売してきましたが、TAKERUで購入したソフトが掲載されている号のバックナンバーについての問い合わせが増えています。

MSXマガジンのバックナンバーについてのお問い合わせは、(株)アスキー営業直販部へ直接お願い致します。MSXマガジン編集部ではお受けできません。

なお、『アドベンチャーツクール』の掲載号、1988年6月号については完売しました。バックナンバーはありません。

アドベンチャーツクールのマニュアルが欲しい方は、TAKERUのパッケージに同封されているアンケートはがきに、その旨を書き投函してください。TAKERU事務局では、掲載部分のコピーサービスを行なっています。

バックナンバーお問い合わせ先
(株)アスキー　営業直販部
☎03-486-7114

これがTAKERUだ!

ごめんなさい

MSXマガジン2月号129ページ、および3月号129ページに掲載したブラザー工業株式会社TAKERU事務局の電話番号に誤りがありました。大変申し訳ありませんでした。正しくは今月号の"TAKERUについてのお問い合わせ"にある通りです。読者のみなさま、TAKERU事務局、および関係者のみなさまにご迷惑をおかけしました。ここに謹んで訂正するとともにお詫びいたします。

また、MSXマガジン編集部では特集の企画を募集しております。以前本誌で紹介した『アドベンチャーツクール』や『吉田工務店』のようなオリジナルゲームツール、実用ソフトのアイデアだけでなく、これから特集してほしい記事の企画などありましたら、下記のあて先までお送りください。ゲームツールなどは解説文のほかに、内容をイラストなどで説明してもらえると助かります。それではふるってご応募ください。

●あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
特集企画募集係

C.G.コンテスト開催

サーマルカラー漢字プリンタ&プリントショップⅡの発売を記念して

■主催：MSXマガジン編集部
■協賛：ソニー株式会社

家庭で手軽にカードやポスターのデザインができる、手作り印刷キット『プリントショップⅡ』と、サーマルカラー漢字プリンタ『HBP-F1C』で、C.G.コンテストに応募しちゃえ。豪華賞品も満載！

オリジナリティーを大切にね!

いくらキレイなグラフィックを描いたところで、それはモニター画面上だけでのこと。友だちに自慢しようにも、紙に印字できるわけでなし。かといって画面写真を撮影するなんてことも、そう簡単にできるもんじゃない（そうだぞうだと、カメラマンの声）。だからといって、モニターとMSXマシンをかついで友だちの家にいく、なんてことも大変だよね。

それじゃ、何かいい方法はないのか!?　と頭を悩ませるキミに朗報なのが、ソニーのサーマルカラー漢字プリンタHBP-F1Cの発売。そして、これに合わせて'89年2月21日から4月20日までの間続けられる、F1ツールディスク2のキャンペーンというわけだ。

F1ツールディスク2は、キャンペーン期間にHB-F1XDJ(MSX2＋マシン)かHBP-F1C(プリンタ)を購入した人に、もれなくプレゼントされるもの。その名の示すとおり、あると便利なさまざまなツールが満載されたディスクなんだ。なかでも注目してほしいのが画面のハードコピーをとるツール。キミが苦労して描いたグラフィックを、HBP-F1Cでカラー印刷してくれるというわけだ。今回募集するC.G.コンテストのグラフィックエディタ部門には、このハードコピーツールを使ってHBP-F1Cで印刷した作品を応募してね！

さて同じ2月21日から発売されたのが、手作り印刷キットプリントショップⅡなのだ。先月号でもちらっと紹介したように、画面の指示にしたがってメニューを選択していくことで、カセットテープのインデックスや招待状などを、手軽に作成できるものだ。簡易グラフィックエディタも付属しているので、キミのオリジナルカードを作ることも可能だよ。

このプリントショップⅡで作ったオリジナル作品を、HBP-F1Cで印刷して応募してほしいのが、プリントショップⅡ部門。ポスターでも横断幕でもレターヘッドでも、どんな作品でもOK。大切なのは、いかにオリジナリティーあふれるものに仕上がっているかなのだ。

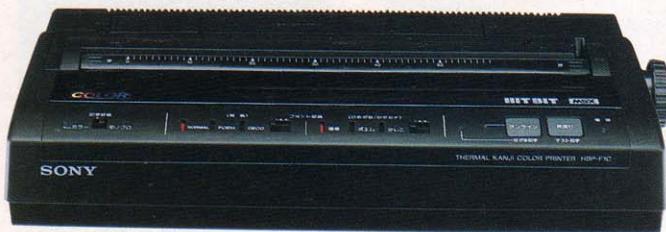
⬅ソニーのMSX2＋マシン。JIS第1、2水準の漢字ROMとMSX-JEを内蔵。価格69,800円。

HB-F1XDJ

＋

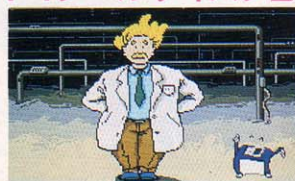
HBP-F1C

⬇4色のインクリボンで8色のカラー印刷が可能な漢字プリンタ。価格49,800円

＋

プリントショップⅡ

⬆手軽にカードなどをデザインできる実用ソフト。ディスク2枚組で12,800円。

＋

F1ツールディスク2

⬆ハードコピーツールで作品を印刷しよう。ほかにも便利なツールが満載。

グラフィックエディタ部門

各種のグラフィックエディタを使って描いたキミのオリジナルのグラフィックを、F1ツールディスク2のハードコピーツールとHBP-F1Cで印刷して、応募してね。アニメのキャラクターを真似て描いたり、デジタイズしたデータを加工したものは不可。あくまでキミのオリジナル作品に限るのだ。グラフィックエディタは、BASICのファイルに絵のデータをセーブできるものを使ってね。

プリントショップII部門

プリントショップIIのソフトを使って作成した、キミのオリジナルの作品を募集。もちろんHBP-F1Cで印刷したものを送ってね。ソフトに内蔵されたイラストを使うのもいいけど、キミが描いたオリジナルイラストも、かならずひとつは入れよう。グラフィックエディタ部門とは違い、ある程度の書式が決められているので、キミのデザインセンスが大いにものをいう部門だ。みんな頑張ろう。

最優秀賞——両部門とおして1名

ドデカホーンCFD-DW93

迫力ある重低音のCDラジカセ。最大20曲のプログラム演奏や、CD高速ダビングの機能を持つ。カセットデッキは、ロングプレーやダビング編集も自在のダブルオートリバース。テレビ放送のステレオ受信も可能だ。

優秀賞——各部門1名

ディスクマンD-20

街の中をどこでも気軽にCDが楽しめるディスクマン。アルカリ乾電池4本で、連続6時間のロングプレーが可能になった。ディスクが終了すると自動的に電源が切れるオートパワーオフ機能や、誤動作を防止するホールドスイッチ付き。もちろん8センチCDだって、対応しているのだ。

佳作——各部門5名

FM/AMカードラジオICF-601

クレジットカードサイズのFM/AM2バンドラジオ。シートという愛称が示すように、薄さはなんと4.9ミリ。リチウム電池1個で約200時間の長電池持続時間を実現している。イヤホンが付属。

応募先はこちらまで!

C.G.コンテストの開催期間は、今キミがこの記事を目にした瞬間から、4月の末日まで(当日の消印有効)。審査結果は、7月8日発売のMマガ8月号誌上で発表するぞ。

封筒にキミの住所、氏名、年齢、電話番号と、グラフィックエディタ部門、プリントショップII部門のどちらに応募するかを明記し、作品を添えて下記のあて先まで。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
C.G.コンテスト係

ソニープログラミングコンテスト締め切りせまる!

HB-F1XDJの発売を記念して開催されている、ソニープログラミングコンテストの締め切りが、'89年3月31日(当日の消印有効)にせまっている。プログラムに自信のあるキミや、すごいゲームのアイデアを持っているキミは、今すぐ応募しよう。

詳細は店頭にあるポスター・チラシや、Mマガの1月号、2月号に掲載されたソニーの広告などで確認してね。

ハードウエア事始め

A1大改造!!

今回のハードウエア事始めは、PanasonicのA1を改造します。この改造は、MSX内部のCPU(Z80A)を上位バージョン(Z80B)に入れ替えて、クロックサイクル6MHzで作動させるものです。それじゃ製作を始めましょうか。

注意！
〜Caution〜

この改造を行なう前に、下記の事項をよく読んでから始めるようにしてください。

●この改造を行なうことによってメーカーからの保証がいっさい受けられなくなります。また、編集部でも保証はいたしません。

●ビデオ出力の場合、画面が白黒になります。そのため、この改造を行なうのはRGBモニターを持っている人のほうがいいでしょう。

●テキスト画面で、スクロールしたときに文字バケが発生します。

●一部のゲームで画面が乱れることがあります。

⬆改造後のA1。いつもプレイしているゲームが、ずいぶん速くなった感じがするよ。

MSXのスピードアップ!

MSXは、Z80AというCPUを使用しています。このCPUは基本クロック4MHzで動作し、発表当時のZ80の約2倍の速度を持っています。

また、Z80Bは機能的にZ80Aとまったく同じで、単にクロック周波数を6MHzまで対応するように改良されたものです。

一般的にコンピュータは、クロック周波数が高いほど（細かいことは別にして）動作が速くなります。要するに、CPUが1つの命令を実行するときにかかる時間が短縮されるので、同じ仕事をしても短時間で出来てしまうわけです。

そこで今回は、A1に使われているZ80Aをそっくりはずして、かわりにZ80Bを載せて、6MHzの基準クロックのオシレータをつけ、スピードアップに挑戦してみます。

⬆改造前のA1だ。まずフタをはずして、どこにZ80AとVDPがあるか確認しよう。

製作を始める前に

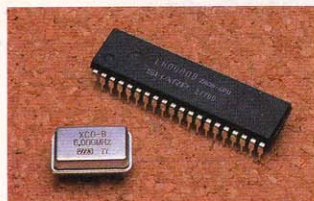
今回の改造を始める前に、前回(1987年12月号)の記事が参考になると思います。持っている人は、目を通しておいてください。とくに初心者の方は、Session1と2をよく見てから始めてください。

道具は、特別に新しいものを買う必要はありませんが、ハンダごて、ニッパー、ラジオペンチ、ハンドドリル、ドライバー、カッターなどが必要でしょう。そのほかハンダ吸い取り線、またはハンダ吸い取り器を必ず用意してください。これがないとZ80Aを取りはずすことができません。

念のためにことわっておきますけど、先ほど挙げた工具はあくまでも"最低限必要"なものです。このほかに、ピンセット、ワイヤストリッパー、ハンダごて用のクリーナーなどがあると便利です。あとは、完成した回路をチェックするために、マルチテスターを用意するといいでしょう。

ここで、工具について少し説明しておきます。まず、ハンダごては20ワットくらいのセラミックヒーターのものがいいですね。

ハンダ吸い取り線は、太めのものを用意してください。ハンダごてを上から当てて、ハンダを吸い取りZ80Aをはずします。

ドライバーは、今回は中くらいの+があれば十分でしょう。

⬆今回使う部品のZ80Bと6MHzのオシレータ。これだけで1.5倍のスピードに。

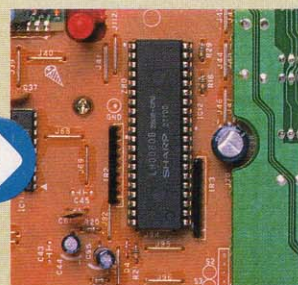
CPUまわり

ここが一番重要なポイントです。これがうまくできたら、改造が終わったも同然なのです。

ハンダ吸い取り線を用意して、基板のパターンをはがさないように慎重にハンダを吸い取ってください。1回につき、2、3本ぐらいのペースでゆっくりと行ないます。

基板のハンダは薄めなので、うまく吸い取れないかもしれません。そのときは、吸い取り線にハンダごてを当てたときに、新しいハンダも少し吸わせると、一緒に吸い取ってくれてうまくいきます。

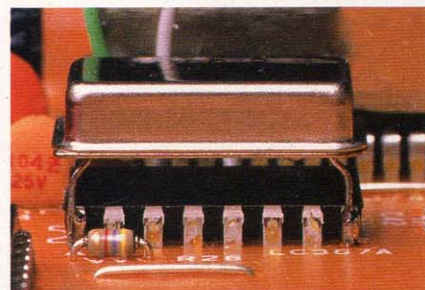
全部吸い取ると、Z80Aは手で取れるはずです。あまり長い時間ハンダごてを当てていると、パターンがはげてしまうので注意してください。はずれたらソケットをハンダづけしておきましょう。

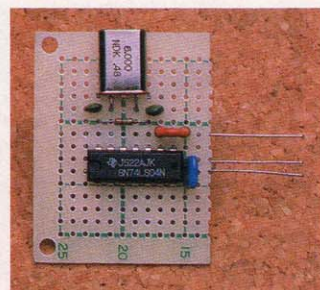
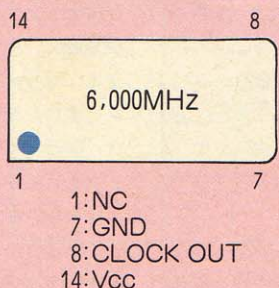
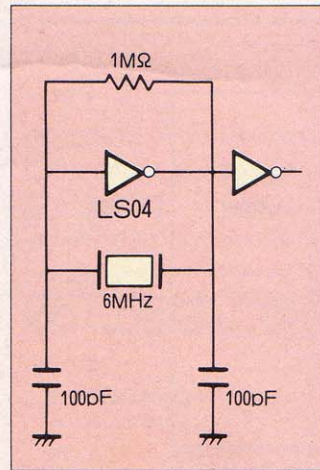
⬆改造前のCPU付近。慎重にハンダを吸い取って、Z80Aをはずします。

⬆Z80Bをソケットに取り付けるときは、向きに十分注意してくださいね。

オシレータとその周辺

この改造で使用するクリスタルオシレータは、結構高価なものなので、同じ働きをする回路を製作するのもいいでしょう。また、オシレータの取り付け方法も説明しておきます。

まず等価回路の製作ですが、TTLを1つ用いた簡単なものです。このコラムの一番右に、回路図と完成時の写真があるので参考にしてください。この等価回路は、LS04の6回路のうち、2回路を使っています。その間に6MHzのクリスタルをはさんで発振させています。100pFのコンデンサは負荷になっています。回路を組み終わったら、+5V、OUT、GNDの信号を引き出してください。

次に、オシレータの取り付け方法を説明しておきましょう。オシレータのパッケージは、TTL 14ピンと同じピッチです。1987年12月号での改造を済ませた人は、もう14ピンのTTLがないので、強引ですが16ピンのピッチに、ペンチで足を広げてLS367の上にハンダづけします(左の写真参照)。改造をしていない人は、足を曲げずにそのままハンダづけしてください。

⬆少し強引という気もしますが、こんな感じでオシレータの足を広げて、LS367の上にハンダづけをします。

⬆6MHzのオシレータ。ピンの位置は、下の図を参考にしてください。

⬆オシレータ等価回路を作ってみます。そんなに難しくないのですぐできるはず。

A1を解剖する！

実際の作業にとりかかる前に、用意する部品について少し説明しておきましょう。

まずCPUですが、必ずZ80Bバージョンのものを買ってください。型番はメーカーによって違っています。SHARPだとLH0080B、NECだとuPD780-2になります。これにはC-MOSとN-MOSという2つの種類がありますが、今回はどちらでもかまいません。これは構造の違いで、C-MOSの方が消費電力が少なめになっています。

6MHzのクリスタルオシレータは、わりと高価(1,000円くらい)なので、技術のある人は、131ページのコラムを参考にしながら、自作するのもいいと思います。

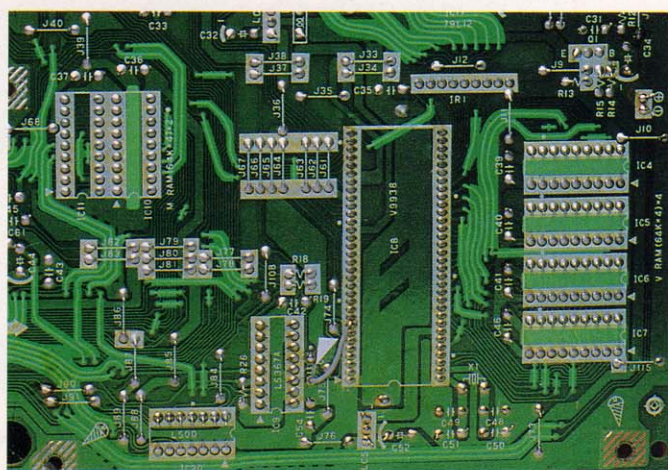
切り替えスイッチは、両切のトグルスイッチでいいでしょう。あとは、ハンダと配線コードを適量用意すると、準備は終わりです。

⬆今回の改造で絶対に必要なハンダ吸い取り線。Z80Aをはずすために使う。

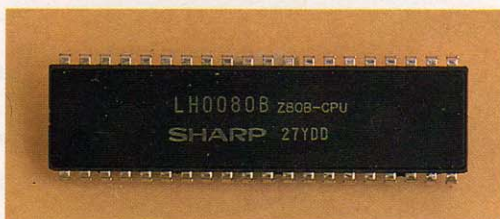
⬆取り扱いはあくまで慎重に。はずしたネジや部品などをなくさないように、十分に気をつけてください。

さて、改造を始めましょう。最初に、A1につながっている物(ACアダプタ、RGBケーブルなど)を抜いて、すべてはずします。

そしてA1を裏返して、フタをとめてあるネジを6本取ると、上ブタがはずれます。キーボードは、根元のコネクタあたりを持つと簡単にはずれます。それから、メインスイッチのつまみもはずしてください。電池のコードは、これからの作業にジャマになるので、基板の根元をニッパーで切っておきます。そして、基板を止めているネジを9本取ると、基板がはずれます。

ここで今回のヤマである、Z80Aの取りはずしを行ないます。ハンダ吸い取り線を使うのですが、詳しいことは131ページに説明してあるので、そちらを参考にしてください。

⬆やや見えにくいかもしれないけど、白い矢印で指した部分をパターンカットします。

さらに今回の改造では、パターンカットが1ヵ所あります。上の写真の中にある白い矢印部分がそこです。ほかの部分まで切らないように、慎重にやりましょう。

そして、クリスタルオシレータを加工して(131ページのコラム参照)、LS367の上に重ねます。さらに電源ピンどうしをハンダづけして、Output(8番ピン)の足を広げておきます。あとはVDPの8番ピンと、C53とオシレータの8番ピンをスイッチにつなぎます。C53はCPUのクロック入力につながっていて、ここは、先ほどパターンカットしたところにあたります。スイッチの配線を間違わないように、十分注意してください。

⬅Z80B。Z80Aをハンダ吸い取り線を使って取りはずしたのち、これを取りつける。

部品表	Z80B	×1
	40ピンDIPソケット	×1
	3P・トグルスイッチ	×1
	ハンダ吸い取り線	×1
	フィルター	×1
	ハンダ、配線材料	適量
	6MHzオシレータ	×1
	または、下の材料で代用	
	水晶(6MHz)	×1
	LS04	×1
	抵抗(1MΩ)	×1
	セラミックコンデンサー	
	(100pF)	×2
	ユニバーサル基板	×1
道具表	ハンダごて　10〜30ワット程度のもの	
	テスター	
	ニッパー、ラジオペンチ、ドライバー	
	ピンセットなど	

ハイ、できあがり！

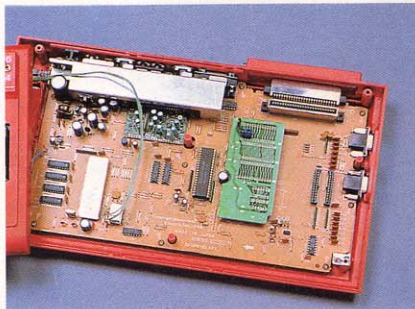
すべての作業が終わったら、キーボードを取りつけ、フタをつけて完成です。よろしいですか？

さあ、動かしてみてください。ゲームをすると速すぎるぐらいに感じるでしょう。とくに、グラフィックを大量に使ったRPGやアドベンチャーでは、画面のロードなどの待ち時間が減って、操作していて快適になったことと思います。

ゲームソフトの中には、BIOSを直接介さず作ってある（スピードを重視している）ものがあります。これらは、画面表示が変になってしまいます。もっとも大部分のソフトは動くようですが。ただ、暴走するものがないとも限らないので、確認してから動かすようにしてください。ディスク版のソフトも一部を除いて動くようです。

実際に使ってみたら気がつくと思いますが、クロックの周波数を上げたことによってPSGの音程が上がってしまいます。こればかりはどうしようもないので、現時点ではあきらめてください。どうしても音の高さが気になる人は、6MHzのオシレータを5MHzにしてみるのも１つの方法です。また、コナミのSCC音源も同じように音程が変わりますが、一応作動します。

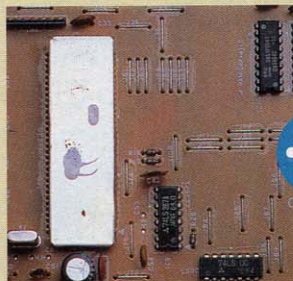
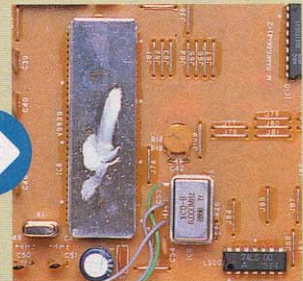
最初にもいったとおり、この改造にはまだまだ問題点があります。せめてテキスト画面でスクロールしたときに文字バケを起こさないようにできたら、もっと用途が広がったんじゃないかと思います。

最後に１つ、注意してほしいんですが、クロック数切り替えスイッチは、作動中には切り替えないようにしてください。場合によっては、暴走するケースがあります。

さあ、あとはフタをしめるだけで終了。意外と簡単にできたのではないでしょうか。早く動かしてみたい！

VDPまわり

V9938(MSX-VIDEO)について少し説明しておきましょう。一般にはVDP(Video Display Prosessor）と呼ばれていて、画像処理だけでなく、CPUのクロックもここから発生させています。これは、当然MSXのカスタムチップなのですが、キャプテンシステム(NTT)などの端末にも使われています。ボクラの知らないところで、活躍しているわけですね。

さて、ここで作業を行ないます。V9938の８番ピンから、Z80Aのクロックが出力されているので、本文中でも書きましたが、矢印のところをパターンカットします。

これをカットすることで、CPUとV9938が切りはなされ、VDPから引き出したコードは、C53のとなりの穴を利用して、ハンダづけをしないで通します。これがトグルスイッチの一方につながります。

改造前のV9938周辺。パターンカットのときは、まわりを傷つけないように。

V9938の８番ピンからコードを引き出して、トグルスイッチにつなぎます。

スイッチの取りつけ

ここでは、取りつけのラクなトグルスイッチを使いました。余裕のある人は、できればリレーなどを使って無用な線の引き延ばしを避けたほうがいいでしょう。

スイッチを取りつける位置に、ドリルなどで穴をあけて配線します。位置は、普通は写真に写っている場所で問題ありませんが、大きなカートリッジ(FS-FD1など)を使う人は、邪魔にならないように適当な位置にしてください。また、どちらが6MHzの速いモードかわからなくなるといけないので、シールを貼ったり、発光ダイオードをつけるなどのくふうをしてみるといいでしょう。

また配線するときは、色違いのコードを使うなどして、できるだけ間違いが少なくなるようにしてください。といっても、配線するのは３本だけなので、間違える心配はないと思いますけど。

スイッチ部分。このようにシールを貼って、キレイに仕上げましょう。

オヤッ！ こんなウワサも……

A1と同じPanasonicから出ているMSX2+のA1WXに、なにやらすごいオマジナイがあるらしい、とのウワサを耳にした。

まず、電源を入れて立ち上げたあと、BASICのモードにする。ここで、"OUT &H41,154"と入力してリターンキーを押す。これだけでイイことが起こるはず……。

どんなことが起こるかって？ それはやってからのお楽しみ、ということです。

おたより待ってます

今月のA1改造、いかがでしたか？工具などが揃っている人は、だいたい1,500円程度で作れるんじゃないかと思います。Z80Aを抜き取るのさえうまくできたら、簡単でしょう。改造した人は、ゲームのスピードが上がったことを十分に感じることでしょう。

またこのコーナーでは、みなさんからのご意見、ご希望をお待ちしています。「こんなのがあったら便利だろうな」とか、「古いMSXを活用する方法を教えて！」など、なんでも結構です。いい企画だったら、すぐに取り上げたいですね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　MSXマガジン編集部
ハードウエア事始め係

CAI Community Plaza

パソコン講座の仲間がNHK学園に集合！

■NHK学園からのレポート②　■酒井邦秀

先月のNHK学園のレポートで、「受講者どうしが直接会って、自由に話せる環境を作りたい」と担当の秋丸さんが話していたね。それがささやかだけど実現した。東京近郊の小中学生の受講者8人が集まって、パソコン講座から趣味のことまで、いろいろ話し合ったんだ。そのようすを報告する。

座談会の司会役をつとめる酒井先生なのです。

みんな積極的にMSXを使っている

まずはじめに、なぜパソコン講座をはじめようと思ったのか聞いてみた。パンフレットが送られてきたり、パソコンを買った電気屋さんが教えてくれたり、お父さんが勧めてくれたりと、その理由はいろいろ。でも、中には川田くんのように、

「プログラムを作りたかった」

とか、土井くんのように、

「ゲームもできるし、ほかにもいろんなことができそうだから」

というふうに、

「前からやりたかった」(藤田さん)

という人も多かったんだ。自分の気持ちの中の小さな芽を、チャンスをつかんで伸ばそうと努力したんだね。みんな偉いぞ。

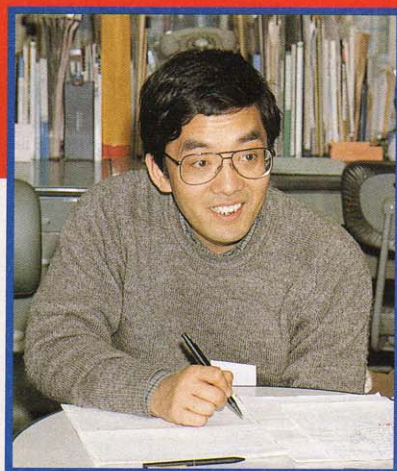
さて、それでは、みんなが大好きなMSXを、ふだんは何に使っているんだろうね。

「ゲームと音楽」(川田くん)

「ボクも音楽」(もう3台目のMSXを使っている黒田くん)

「ワープロに使っています」(藤田さん)

彼らが受講したのが、音楽やワープロ講座だったことも関係しているだろうけど、みんな積極的にMSXを活用しているみたいだぞ。

ゲームの話が出たついでに、ゲーム専用機を持っているかどうか聞いてみたら、なんとわずかに3人だった。MSXを持っている人は、ゲーム専用機をあまり持っていないということなのかな。もちろんゲームだけではつまらないから、MSXを選んだのだろうけどね。

ボクの予想では、両方を持っていて使い分けているのではないかと勝手に思っていたから、ちょっと意外だったわけ。これは余談になるけど、ボクの職業は先生。だから、全国的にどんな子がどんなふうにMSXとゲーム機を持っていて、どんなふうに使っているのか、知りたいと思うんだ。

繰り返しできるのがパソコンの魅力

MSXでゲームに夢中という人は、集まった中にはいなかったわけだけど、じゃあMSXを使っていて面白いのは、どういうところなのだろうね。その答えがみんなよく似ていたので、またまた意外だった。黒田くんだけは、

「本のとおりにプログラムを打ちこんで、うまく音が出たとき」

とも言っていたけど、その気持ち、わかるよね。でもみんなが一致して持っていた感想は、

「間違っても、何回でもやり直せるので、面白い」

ということだった。そして、

「学校の先生に何回も同じことを聞いたら、おこられてしまう」

という話も出たので、ボクはなるほどと思ったわけさ。

そりゃ、まったく同じことを二度、三度と聞かれたら、たいていの先生は〝頭に来る〟だろうな。5回、6回、7回と同じことを同じ

キミもパソコン講座にチャレンジしよう！

今回の座談会に参加してくれた子供たちが受講する、NHK学園のパソコン講座について説明しよう。現在開設されているのは、入門、ワープロ、音楽、パソコン通信の4つのコース。それぞれ6ヵ月の期間で、講座が終了するようになっている。

対象となるのはもちろんMSXで、学習ソフトの入ったROM＆RAMカートリッジを使って勉強する仕組み。このカートリッジには学習結果が記録されるので、これを学園あてに送り返すことで、各受講生の進度がわかるというわけだ。MSXの特徴を生かしきったシステムだね。

受講生に人気があるのが、機関誌の〝パソコン〟。これは期間中に3回送られてくる。MSXに関するさまざまな情報や、同じ講座を受ける人の意見や感想が掲載されているんだ。

さて、この記事を読んでNHK学園のパソコン講座を受講したいと思ったなら、下記の連絡先まで問い合わせてみよう。現在は4月開講ぶんの受講を受付中。締め切りは4月末日。

また、NHK学園では、現在〝夏休み洋上スクーリング〟を募集中。小中学生からお父さんお母さんまで、中国へのクルージングで有意義な日を過ごそう。詳細はNHK学園まで。

〒186-01 東京都国立市富士見台2-36
NHK学園・パソコン講座係
☎0425-72-3151(代表)

どの講座を選ぶかはキミ次第なのだ。

言い方でたずねられても、まったく表情ひとつ変えないというのは、確かにコンピュータの一番いいところかもしれない。そんなことは、最初からわかっていたような気もするけれど、ボクは先生として、この答えにうなってしまった。こいつはもっともっと、いろいろ考える材料になりそうだ。

それからこんな意見もあったよ。

「学校のテストは、１回間違えたら２回目がないけど、パソコン講座ならば何回でも繰り返せるから楽しい」（土井くん）

なるほど、これも本当だ。そうだよね。テストってなんで１回でできなきゃいけないんだろうね。何回も挑戦してやっとできたって、いいじゃないか。その方がうれしいんじゃないだろうか。

うーん……話がキョウイクのコンポンに触れてきたぞ。これがコンピュータのいいところなんだよ。集まってくれた人たちは、別に何かコンポンテキなことを発見しようと思って、パソコン講座をはじめたわけじゃないのだろう。でも、コンピュータを楽しんでいるうちに、学校の先生をうならせたり、答えに詰まらせたりするようなことを考えはじめたわけだ。

これがあるから、前前回に書いたように、〝今までの教室（授業）にすんなり抵抗なく収まるだけのコンピュータ教育では物足りない〟と、言いたくなるわけだ。でも話をレポートにもどさなくちゃ。

それでは、学校へ行くよりコンピュータで勉強したいのかな。もちろんそんなことはなかった。

「友だちがいる」し、

「先生が面白いことを言ってくれたりする」し、

「わからないところをとてもよく教えてくれる」

から、やっぱり学校はなくてはならない、ということだった。

とはいっても、この日集まってくれた人たちはパソコン講座を受講することで、学校の勉強とは確かに違う楽しさを見つけたわけ。これはなんとも素晴らしいことだと、ボクは思うよ。

パソコンエイジは超人類になる!?

それでは最後に、これからコンピュータをどんなふうに使っていきたいと思っているのだろう。

「生活にとけ込むといい」（川田くん、土井くん）

「勉強などでわからないことが出てきたら、コンピュータにわかるまで何回も聞く」（藤田さん）

「算数や理科のカセット（ソフト）で勉強したい」（秋丸さん）

みんなちょっと勉強好きみたいに聞こえるかな？　でも、大丈夫。秋丸さんも土井くんもそのほかの人たちも、実は勉強がゲームみたいになっていて、遊びながらやれたらいいと思っているんだ。

それから、

「シンセサイザーとMSXをMIDIを通してつなぎたい」（黒田くん）

という希望もあった。黒田くんは今、MSXを使ったヤマハ音楽教室に通っているとか、〝MSXで音楽を〟ということで、徹底しているみたいだね。

こうして子供のころからMSXとつきあっていくと、今までにない、新人類を超えた若者が登場するかもしれないな。それでは、みんながMSXを使っていることについて、お父さんやお母さんはなんと言っているのだろう。

どうもコンピュータに関しては、この日集まった人たちの方が両親より進んでいるようだった。

「コンピュータは全然やっていない」（川田くん、藤田さん）

「お父さんが会社で使っていると思う」（黒田くん）

「ゲームやワープロに使っている」（秋丸さん、小山さん）

そして極め付けは、お父さんお母さんが、

「そのうち教えて、と言ってた」

という、土井くんの家。

両親が未来の超人類たちにコンピュータを習っているところを想像すると、愉快だね。がんばれパソコン講座の仲間たち！

8人のパソコン講座の仲間たち

川田雅美くん

神奈川県に住む中２の男の子。パソコン講座では入門コースを受講。音楽にも興味を持っていて、学校の吹奏楽部でフルートを吹いている。

高橋いづみさん

東京都に住む小学５年生。下の秋丸さんや小山さん、米山さんとは学校の友だち同士。MSXは持ってないけど、今回は友情出演となりました。

土井孝将くん

鎌倉に住む小学５年生。彼も入門コースを受講。学校でのクラブ活動は野球部に所属。パソコンの勉強と同様に、グラウンドでも頑張れ！

秋丸恵子さん

名前を聞いてアレッと思うかもしれないけど、なんと彼女は、パソコン講座担当の秋丸さんの娘さん。入門コースを受講しはじめたばかりだ。

藤田賀子さん

東京都足立区の中学２年生。彼女も入門講座を受講。そしてなんと奇遇なことに、川田くん同様、吹奏楽部でフルートを吹いているのだとか。

小山幸子さん

お父さんが16ビット（多分）パソコンを使っているという小山さん。自分では触ったことはないけど、そのうち機会があれば……とか。

黒田将平くん

土井くんと同じく、神奈川県の小学５年生。受講したのは音楽コースだ。パソコン以外の趣味としては、将棋が好きとのことだった。

米山直美さん

秋丸さんの友情出演の最後を飾るのは米山さん。パソコンに触れたことがない人の代表として、いろいろと意見を聞かせてもらいました。

さあみんな出張だぜ！ゴーゴー！

ウハウハ ソフトハウス日記

第 5 回

今回でもう5回目。かなりのソフトハウスのみなさまがたを歴訪したなと思っていたんですが、まだまだ、おまっせー(関西弁)。ほんとにも、おーじょうこいだぎゃ(名古屋弁)。しかしわれわれは、まだまだがんばります(標準語)。Let's go!(英語)。さ、くだらない枕はここらでおいておいて、各ソフトハウスさんを、大紹介いたしまそ。

PAP

FMPACに続く第3弾とはなんだ

『レイドック2』また、『F-1スピリット3Dスペシャル』などを各社とともにひねりだし、そして、超ミリオンセラーとなった『FMPAC』を世に送り出したPAP。パナアミューズメントプロダクションというのがその正式名称なんですけどね、おじゃましたんですよ。やっぱりね、おじゃましないわけにはいきますまいて。お話をうかがうのは、いつものように、平賀さんです。この方は、数学の先生の免状を持っていらっしゃるんですよ。ああ、あんまり関係なかったですね、いやはやとほほ。

「3月に発売する『DISC PAC』は、盛りだくさんの内容なので、期待していてください。グラフィックツールの『EASY』は、とてもつかいやすいものですから、ほんとに、お買い得ですよ」

⬅PAPのみなさま、プラスアルファ。後列、右の男性が、PAPのチーフディレクターの山神さん。

そうなんですよね。詳しいことは、今月号のMマガのNEW SOFTのコーナーをみていただければわかると思います。いきなり発表されたんですよ、DISC PACってね。やはりこれからは、電子出版の時代なんでしょうか？電子出版というとちとおおげさかもしれませんが、MSXというメディアに関しては、フロッピーによる各種情報提供が、これからブームを呼んでいくのかも……。

さて、ここで爆弾質問を投げかけてみたいと思うんですが、ちらっと小耳にはさんだことがあるんですけどね、FMPACのつぎのバージョンが出るとか出ないとか。

「ええ。まだはっきりとは決定していないんですけども、今年の秋くらいまでには、PACの新しいバージョンを発表しようかと考えているんですけれども、まだ細かい企画まではお教えできないんですよ。もうすこし、待っていてください」。またまた、動きがありそうな、松下電器産業株式会社コンピュータ事業部PAPですぞ。

⬆大阪府門真市にあるコンピュータ事業部。広告塔が改装されて、コンピュータの文字が入りました。

⬆手を清められる平賀さん。行動派人間として業界内に名前が轟いております。

ブロダーバンドジャパン

練り上げられたゲームを！

↑いくつものマシンがならぶ開発室。ここには外国のパソコンもいくつかあったぞ。

カラフルなグラフィックとシンプルなルール、そして難易度の高さが評判の『ディアブロ』を最近発売したブロダーバンドジャパン。他機種では数多くのソフトを以前から作っていたが、MSXではこれが初めて。そこでこれからの予定を聞いてみた。

新宿２丁目にあるブロダーバンドジャパンの社内はとても静かで、ソフトの開発にはもってこいといった環境だ。今回の取材に応じてくれたのは、マーケッティング部の河村さんと企画部マネージャーの細谷さんだ。

「ディアブロは他機種でも出したんですけど、グラフィックはMSX版が一番いいですよ。プレイするときはただ単に解くのではなく、できるだけステップ数が少なくなるようなエレガントな解き方をしてほしいですね」と、河村さんは語ってくれた。

また、細谷さんはディアブロ移植の苦労話をしてくれた。

「まず100ものステージを作るのが大変でした。それも理論的に解けるからといって、じっさい(ボールのスピードや操作にかかる時間によって）解けないものがないかどうかチェックしたり、できたステージの最少ステップ数を割り出す作業などもかなり時間をかけましたし。あとプログラム的には操作性ですね。思いどおりの操作ができるようにと苦労しましたねぇ」

今後の予定はまだ決まってないそうだが、いくつか企画があがっているみたいだ。いったいどんなものが出るのでしょうか、期待してます！

↑企画部の細谷さん。彼の作るゲームはなぜかマウス対応のものが多いとか。

↑きさくで紳士的な、マーケッティング部の河村さん。お世話になってます。

工画堂スタジオ

エネルギーがあふれているのでしたー

↑カメラマンの注文に、照れながらも応じてくれた明かるい角田さん。

↑『時空の花嫁』をちょこっと紹介。グラフィックに力が入っているのだ。

工画堂スタジオといえば、もともとはボートゲームやおもちゃ、そうそうあのリカちゃん人形なんかの企画をしていた会社。ときどきそちらの話題に脱線しつつも、営業企画部課長の角田さんにお話をうかがってきた。

まずは、取材をする私たちのすぐ背後で忙しそうにしているみなさん、いえ、そのみなさんが移植しているらしきMSXの気になる新作ソフトについて。これはもう明らかに『シュバルツシルト』でしょう。そして、確かこのすぐあとに『時空の花嫁』が移植されるんですよね。

「ところが、あとから移植を始めた『時空の花嫁』が『シュバルツシルト』に追いついてきてしまっているんです。発売の順序が逆になるってことはないですけれど、あまり期間をおかずに発売することになるでしょうね」

おおっ、これはなかなか嬉しいお話。この新作に関しては、来月号あたりで詳しく紹介できると思うので楽しみに待っていてほしい。でも連続して２本も出てしまったら、そのあとはどうなるんでしょう。

「大丈夫です。他機種からの移植になってしまいますけれど、そちらの開発も順調に進んでいます」

なかなか力強いお言葉の角田さん。力強いことはいいコトです。

↑こちらは『シュバルツシルト』の最終段階に取り組むみなさん。

ソニー

ハードを意識したソフト作りを

⬆忙しい中インタビューに応じていただいた品川課長。お世話になりました。

⬆プリントショップⅡを企画担当した草野さん(左)と広報担当の小田島さん。

「今月はソフトハウスとしての、お話をうかがいにきました」と、お邪魔したのはソニーのHI事業部。先月号のハードメーカーインタビューに続き、2ヵ月連続の登場とあいなった。

お話をうかがったのは、左の写真の品川課長。HI事業部の企画設計課統括課長という、ソニーのMSXに関する商品企画にたずさわっている方だ。まずは今後のソフトの発売予定から。

「開発が遅れてご迷惑をおかけしてますけど、『PLAYBALL2』と『メンバーシップゴルフ』が間もなく発売されます。野球もゴルフも、ファンの方に満足のいくようさまざまな趣向を凝らしてますから、楽しみに待っていてくださいね」とのこと。

また、サーマルカラー漢字プリンタと同時発売されたソフト、『プリントショップⅡ』に関しては、「うちは基本的にはハードメーカーですから、その利点を生かして、ハードとソフトを総合的にとらえた商品企画をしていきたいですね」

という答えが返ってきた。2月中旬から、MSX2+マシンやプリンタに〝F1ツールディスク2〟を付属したのも、ハードメーカーならではのこと。ハードの機能を最大限に生かすためのソフトを作ったり、逆に良いソフトを発売するために必要なハードを開発したり。通常のソフトハウスでは不可能なことも、ソニーなら可能なんだ。

今後の予定は未定だというけど、プリントショップⅡのようなソフトが発売される可能性は十分ありそう。ソフトハウスとしても、ますます注目していたいね。

⬅先月に引き続き登場の、HI事業部のみなさん。ソフトもハードもよろしくお願いしますとのこと。

ビクター音楽産業

スポーツゲームに挑戦します

ここは東京の千駄ヶ谷。アパレル関係のオフィスが建ち並ぶオシャレな街だ。そういえば、さっきからすれ違うおにいさん、おねえさんたちったら、とてもファッショナブル。そう、そんな場所に、ビクター音楽産業のPS部は存在するのだ。

Mマガ編集部には、ひんぱんに顔を見せてくださる南さん、きょうは私たちからの訪問ですよー。というわけで、気がねなくお話を聞いてみた。

ビクター音産といえば、'88年年末に『死霊戦線2』と『雀豪①』を出し、なかでも死霊戦線2は、前作と同様に大好評。人気の秘密を教えてください。

⬇宣伝の南さんは、セーラー服を着てMマガ編集部に現われたことがある。

「このゲームは、主人公の女の子ライラが現代兵器を駆使して、怪生物クリーチャーと戦っていく、アクションアドベンチャー。ゲーム中で使われている武器は、実際に売られているモデルガンと同じもので、リアルな戦闘シーンはスリルたっぷりです。まあ、口で説明するよりも実際にプレイしてもらえば、よくわかりますよ」

うん、そりゃごもっとも。では新作のご予定は?

「3月下旬に『釣りキチ三平』の第2弾〝釣り仙人編〟を発売します。今回の三平は、釣り仙人が作った釣りコースに挑戦していきます。あと、夏ごろにスポーツものを予定していますが、これはまだ発表できる段階ではないので、そのうちに」

はい、楽しみにしてます。

⬆近代的な白いマンションの一室にあるPS部。近くにビクタースタジオがあり、芸能人に会えるかも。

⬆こちらは営業担当の方たち。慣れた手つきで電話をかける姿も、キマっています。かっこいいなあ。

東芝EMI

確実性のあるゲーム作りをしていきたい

⬆人目を引く大きな看板は、東芝EMIがプッシュする新人歌手のおふたりだ。

⬆いつも編集部に出向いてくださる田中さん。

東芝EMIといえば、『ゾイド2 ゼネバスの逆襲』の発売が気になるところ。ファミコン版ではすでに発売されているけれど、MSXユーザーのゾイドファンはお待ちかねだよね。そのへんの話を中心に、宣伝の田中さんに取材させていただいた。

「予定より発売が遅れてしまいそうなんですよ」と、いきなりの発言。えー、早く発売してくださいよー。待ってるんですから。

「今のところ、夏までには発売するつもりでがんばっているんですけどね。じっくり時間をかけて作っていこうと思いまして」

ということは、ファミコン版とはだいぶ違ったものになるのかな？

「基本的には同じです。ただ、MSXの特性を生かすという点で、多少違うものになりますが。あと、前作よりもスクロールをスムーズにする予定です」

⬅きちんと整理されたマシンルーム。発売直後のファミコン版ゾイド2をプレイしてくれた。

あら、それはうれしい配慮。そのほかにも、特徴のあるバトルシーンはそのままとのこと。ますます期待してしまうのだ。

ところで、ゾイド2以降はどういったものを？　という質問には、「具体的には決まっていませんが、単純でも継続性のあるゲーム、たとえばパズルのようなものに取り組んでいきたい。あと、乱発は避けたいですね」と語ってくれた。

スタークラフト

移植ゲームならまかせろー!!

とにかくゲームの移植にかけては天下一、といっても過言ではないスタークラフト。その代表作でもある『マイト・アンド・マジック』のブック2が、いよいよMSX版でも発売されると聞き、さっそく取材にうかがった。

⬆グラフィック担当の吉田さん。この机の上から、美しい絵が生まれていく。

場所は雑司ヶ谷の鬼子母神前。わーい、都電に乗れるぞー。とウキウキしながら出かけたのだ。都電を降りてしばらく歩くと、町のほのぼのとした風景に、なんだかあたたかい気持ちに包まれていき、ちょっと鬼子母神に寄り道でも……と思ったら、目の前にスタークラフト発見。なんて恵まれた環境にあるんだろう。うらやましー。

⬆目の前にある鬼子母神の中には、今どきめずらしい駄菓子屋さんが健在だ。

⬆とてもアットホームな雰囲気の中で仕事を進める開発スタッフ。左から、花田さん、喜多村さん、佐藤さんだ。

われわれを迎えてくれたのは、開発部の喜多村さんと花田さん。まずは、『マイト・アンド・マジック2』の情報から聞いてみた。

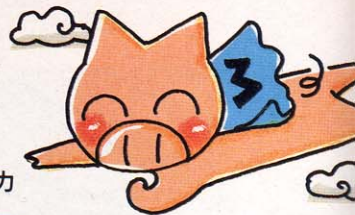
「3月中旬発売を目標に、制作中です。前作よりも世界が広くなり、モンスターやアイテム、呪文の数も多くなるので期待してください」

すでに発売されているPC-9801シリーズやPC-8801シリーズのものとは、多少の違いはあるものの、壮大なスケールやゲームの奥深さはまったく同じ、というからうれしいじゃありませんか。

では、ほかに新作の予定は？

「やはり移植になりますが、『クオータースタッフ』というRPGと、『ラスベガス』というアドベンチャーゲームを今年中に予定してます」

これからも、おもしろいゲームをどんどん移植してくださいね。

ウーくんのソフト屋さん#9

PLAY

MSX MSX2 RAM32K以上

イラスト&コミック―桜沢エリカ
プログラム――――杉谷　成一

ウーくんの学校に行きたいよ

通学はとっても危険！

4月は入学、進学のシーズンです。ウーくんが通う学校では(学校に通ってたっけ？)今日が新学期。始めよければすべてよし、なんていいますけどじつはウーくん、新しい時間割をなくしてしまったのです。早く家を出ないと遅刻するので、適当に教科書をカバンに詰め、学校へとむかいました。ところが、今日に限って学校の前の道路ではトラックがひっきりなしに走ってるのです。おまけに時間割りどおりの教科書を持ってこなければいけない。どうする!?

プログラムの使い方

プログラムを入力し終えたら、念のためセーブしてください。

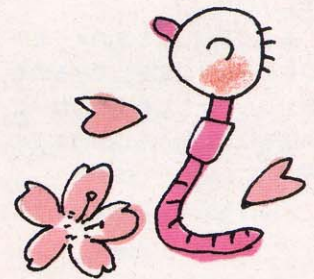
RUNしたら、まずは学校に持っていく教科書を、カーソルキーの上下とスペースキーで3冊選びましょう。選び終わると、いよいよ学校へと向かうのです。

カーソルキーで走るトラックをかわしながら、ウーくんを横断歩道を渡って学校へ連れていってください。もし途中でトラックに衝突したら歩道にもどされますよ。学校に着くと、ミンミンちゃんが教えてくれるヒントをもとに正しい教科書を推理するのです。

こうして学校の時計の針が1周するまでに、正しい教科書を持って登校できればハッピーエンドです。もしタイムオーバーになってしまったら、学校からウーくんのお母さんあてに手紙が届いてしまいますので、注意してくださいね。

```
1000 ' ｳｰｸﾝ ﾉ ｶﾞｯｺｳ ﾍ ｲｷﾀｲ ﾖ ｹﾞｰﾑ
1010 DEFINT A-Z:DIM M$(3),SW(5),CL(5),CR(4),DX(4),TX(24),TY(24)
1020 GOSUB 1100:GOSUB 1550:GOSUB 1950
1030 GOSUB 2130:IF TI MOD 3 THEN GOSUB 2180
1040 IF TI MOD 2 THEN FOR N=0 TO 4:F=CR(N):GOSUB 2270:CR(N)=F:NEXT
 N
1050 IF TI>600 THEN 1220
1060 IF C=1 THEN C=0:GOSUB 2370
1070 IF FL=0 AND UY=4 THEN GOSUB 1850:FL=1
1080 IF FL=1 AND UY=22 THEN GOSUB 1950:FL=0
1090 GOTO 1030
1100 ' ｼｮｷｾｯﾃｲ
1110 SCREEN 2,2,0:COLOR 15,1,1
1120 FOR I=0 TO 3:READ M$(I):NEXT I
1130 FOR I=0 TO 5:READ CL(I):NEXT I
1140 FOR I=0 TO 4:READ DX(I),CR(I):NEXT I
1150 FOR I=0 TO 255:READ D$:VPOKE &H3800+I,VAL("&H"+D$):NEXT I
1160 FOR I=0 TO 24:TX(I)=SIN(3.1416/12*I)*7:TY(I)=-COS(3.1416/12*I
)*7:NEXT I
1170 DMY=RND(-TIME):P=RND(1)*6:Q=RND(1)*6:R=RND(1)*6
1180 IF P=Q OR Q=R OR R=P THEN 1170
1190 UX=7:UY=22:FL=0:C=0
1200 TI=0
1210 RETURN
1220 ' ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ﾉ ｼｮﾘ
1230 PLAY "s1m20000o4l2afgc2.cgaf2.","s1o2l2afgc2.cgaf2."
1240 SCREEN 2,3:RESTORE 2550:COLOR 1
1250 FOR I=0 TO 63:READ D$:VPOKE &H3800+I,VAL("&H"+D$):NEXT I
1260 FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE I,,0:NEXT I
1270 LINE (32,0)-(199,191),15,BF
1280 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
1290 PUT SPRITE 0,(128,143),1,0
1300 PUT SPRITE 1,(128,143),10,1
1310 PSET(40,24),15:PRINT #1,"ウーくんの おかあさんへ"
1320 PSET(40,44),15:PRINT #1," またまた ウーくんは がっこうに"
1330 PSET(40,54),15:PRINT #1,"ちこくしてきました。 よくちゅういし"
1340 PSET(40,64),15:PRINT #1,"てください。                    "
1350 PSET(40,84),15:PRINT #1,"            せんせい より     "
1360 PSET(88,144),15:PRINT #1,"がーん!"
1370 CLOSE #1
1380 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 1380
1390 ' ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ﾉ ｼｮﾘ2
1400 PLAY "s1m20000o5l4co4go5cdegfdc2","v14o3l2co2bafo3c"
1410 FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE I,,0:NEXT I
1420 FOR I=32 TO 199 STEP 4:LINE (I,0)-(I+1,191),15,B
1430 LINE (231-I,0)-(230-I,191),15,B:NEXT I
1440 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
1450 PSET(64,64),15:COLOR 1
1460 PRINT #1,"ﾔｯﾀ! まにあったぞ!"
1470 PSET(80,144),15
1480 PRINT #1,"よかったね!"
1490 CLOSE #1
1500 PUT SPRITE 0,(48,63),1,0
1510 PUT SPRITE 1,(48,63),10,1
1520 PUT SPRITE 2,(128,143),1,2
1530 PUT SPRITE 3,(128,143),13,3
1540 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 1540
1550 ' ｹﾞｰﾑ ﾉ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ
1560 CLS:LINE (32,48)-(199,175),14,BF
1570 LINE (56,48)-(67,175),15,BF:LINE (164,48)-(175,175),15,BF
1580 FOR I=2 TO 6:LINE (68,I*24+10)-(163,I*24+21),15,BF:NEXT I
1590 FOR I=0 TO 3:FOR J=4 TO 24
1600 LINE (J*8,176+I*4)-STEP(7,3),(I+J)MOD2+2,BF
1610 NEXT J:NEXT I
```

⬆信号がないのでウーくんはたいへん！

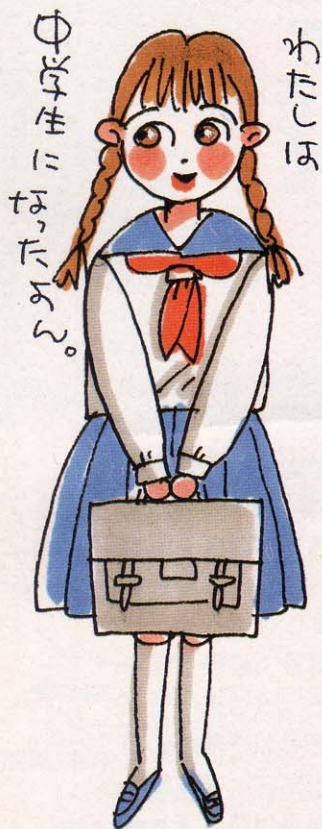
⬆遅刻すると、ほら、こんな手紙が……。

各行の説明

1000～1090	メインルーチン
1100～1210	初期設定
1220～1380	ウーくんが遅刻したときのエンディング画面表示
1390～1540	ハッピーエンド時の画面表示
1550～1710	ゲーム画面表示ルーチン
1720～1810	文字表示ルーチン
1820～1840	文字消去ルーチン
1850～1940	教科書判定、ヒント表示ルーチン
1950～2120	教科書選択判定、処理ルーチン
2130～2170	時計表示ルーチン
2180～2260	ウーくん移動判定、処理ルーチン
2270～2440	トラック移動、衝突判定ルーチン
2450～2710	各種データ群

プログラム解説

このゲームは制限時間制ですので、トラックと衝突してもゲームオーバーにはなりません。なんていうとすっかり安心して、ついつい時間が足りなくなってしまいます。どうしてもハッピーエンドを見ることができない人は1030行のIF TI MOD 3の3を2にするとちょっとだけ制限時間が長くなります。逆に簡単過ぎるときは、同じく3を5くらいにして制限時間を短くしてみたり、1040行にあるIF TI MOD 2の2を4にしてトラックのスピードを速くさせると難しくなりますので、やってみてはどうでしょうか。

あと、遅刻したときのメッセージを自分なりに変更してみるのもおもしろいかもしれませんね。この場合は1310行から1350行までのPRINT文を変えてください。

では打ち込みミスのないように。

```
1620 LINE (32,46)-(199,16),14,BF:LINE (104,15)-(127,0),14,BF
1630 FOR I=0 TO 20:LINE (33+I*8,20)-STEP(5,5),4,BF:NEXT I
1640 LINE (103,20)-STEP(-11,27),6,BF:LINE (128,20)-STEP(11,27),6,B
F
1650 LINE (32,28)-(91,47),5,BF:LINE (140,28)-(199,47),5,BF
1660 LINE (96,24)-(99,39),15,BF:LINE (104,2)-(127,17),15,BF
1670 FOR I=0 TO 5
1680 LINE (240,16+I*24)-(255,30+I*24),CL(I),BF
1690 LINE (242,18+I*24)-(253,20+I*24),15,BF
1700 NEXT I
1710 RETURN
1720 ' ﾓｼﾞ ﾋｮｳｼﾞ
1730 LINE (220,16)-(235,143),1,BF
1740 MX=228:MY=16:MM=1
1750 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
1760 PRESET(MX,MY):PRINT #1,MID$(M$,MM,1)
1770 MM=MM+1:IF MM>LEN(M$) THEN 1800
1780 MY=MY+8:IF MY=144 THEN MY=16:MX=MX-8
1790 GOTO 1760
1800 CLOSE #1
1810 RETURN
1820 ' ﾓｼﾞ ｦ ｹｽ
1830 LINE (220,16)-(235,143),1,BF
1840 RETURN
1850 ' ﾊﾝﾃｲ ﾙｰﾁﾝ
1860 FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE I,,0:NEXT I
1870 K=0
1880 PUT SPRITE 0,(224,143),4,2
1890 PUT SPRITE 1,(224,143),13,3
1900 SM=-(SW(P)=1)-(SW(Q)=1)-(SW(R)=1)
1910 M$=M$(SM)
1920 GOSUB 1720
1930 IF SM=3 THEN 1390
1940 IF STRIG(0) THEN GOSUB 1820:RETURN ELSE 1940
1950 ' ｷｮｳｶｼｮ ｾﾚｸﾄ
1960 FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE I,,0:NEXT I
1970 FOR I=0 TO 5:SW(I)=0:LINE (240,32+I*24)-(255,32+I*24),1:NEXT
I
1980 K=0
1990 PUT SPRITE 0,(224,143),4,2
2000 PUT SPRITE 1,(224,143),13,3
2010 M$="きょうかしょを せんたくしてね "
2020 GOSUB 1720
2030 LINE (238,16+K*24)-(238,30+K*24),15
2040 LINE (238,16+K*24)-(238,30+K*24),1
2050 S=STICK(0):SS=STRIG(0)
2060 IF S=1 THEN K=K-1:IF K<0 THEN K=5
2070 IF S=5 THEN K=K+1:IF K>5 THEN K=0
2080 IF SS THEN SW(K)=1:LINE (240,32+K*24)-(255,32+K*24),15:PLAY "
s1m2000o5e16c16"
2090 SM=0:FOR I=0 TO 5:SM=SW(I)+SM:NEXT I
2100 IF SM<3 THEN 2030
2110 GOSUB 1820
2120 RETURN
2130 ' ﾄｹｲ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ
2140 IF TI MOD 25 THEN TI=TI+1:RETURN ELSE TI=TI+1
2150 LINE (116,9)-STEP(TX(TI/25-1),TY(TI/25-1)),15
2160 LINE (116,9)-STEP(TX(TI/25),TY(TI/25)),1
2170 RETURN
2180 ' ｳｰｸﾝ ﾉ ｲﾄﾞｳ
2190 S=STICK(0)
2200 IF FL=0 THEN UY=UY+(S=1)*(UY<7)*(UX=7)
2210 IF FL=1 THEN UY=UY+(S=5)*(UY>19)
2220 UY=UY+(S=5)*(UY<20)-(S=1)*(UY>6)
```

```
2230 UX=UX-((S=3)*(UX<14)-(S=7)*(UX>0))*(UY>=6)
2240 PUT SPRITE 0,(UX*8+52,UY*8-1),1,0
2250 PUT SPRITE 1,(UX*8+52,UY*8-1),11,1
2260 RETURN
2270 ' ｸﾙﾏ ﾉ ｲﾄﾞｳ ﾄ ﾊｯｾｲ
2280 IF F=-1 THEN 2350
2290 F=F+DX(N)
2300 PUT SPRITE 2+N*2,(F*8,N*24+55),1,4-(DX(N)>0)*2
2310 PUT SPRITE 3+N*2,(F*8+16,N*24+55),1,5-(DX(N)>0)*2
2320 IF ABS(F-UX-6)<=2 AND ABS(N*3+7-UY)<=1 THEN C=1
2330 IF F=<0 OR F>=25 THEN F=-1
2340 RETURN
2350 IF RND(1)<.4 THEN F=24+23*(DX(N)>0)
2360 RETURN
2370 ' ｸﾙﾏ ﾆ ｱﾀｯﾀ ﾄｷ
2380 PLAY "s1m20000o2e2","s1o1a2"
2390 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 99:NEXT J
2400 PUT SPRITE 0,,1*(I MOD 2):PUT SPRITE 1,,10*(I MOD 2)
2410 GOSUB 2130:NEXT I
2420 IF FL=0 THEN UY=21
2430 IF FL=1 THEN UX=7:UY=5
2440 RETURN
2450 ' ﾐﾝﾐﾝﾁｬﾝ ﾉ ｺﾄﾊﾞ
2460 DATA "ひとつもあたっていないわよ    "
2470 DATA "ひとつしかちゃんともってきてない"
2480 DATA "のこるは あとひとつねっ!     "
2490 DATA "ﾔｯﾀ! おおあたりねっ!      "
2500 ' ｷｮｳｶｼｮ ﾉ ｲﾛ ﾃﾞｰﾀ
2510 DATA 3,4,6,7,10,13
2520 ' ｸﾙﾏ ﾉ ｲﾄﾞｳ ﾃﾞｰﾀ
2530 DATA -2,24,1,4,2,14,-2,20,1,4
2540 ' ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃﾞｰﾀ
2550 DATA 04,0A,11,14,1A,13,15,0D,1B,20,78,08,08,0B,0C,08
2560 DATA 40,A0,10,50,B0,90,50,60,B0,08,3C,20,22,A2,7C,20
2570 DATA 00,04,0E,0B,05,0C,0A,02,04,1F,07,07,07,04,00,00
2580 DATA 00,40,E0,A0,40,60,A0,80,40,F0,C0,C0,C0,40,00,00
2590 DATA 0A,0A,0E,11,24,EA,20,11,0E,0A,1E,12,1E,0B,0A,07
2600 DATA 00,00,00,00,80,80,80,00,00,00,00,08,14,F4,4C,F8
2610 DATA 00,00,00,0E,1B,15,1F,0E,00,04,00,0C,00,04,05,00
2620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,08,08,B0,00
2630 DATA 1F,24,44,44,FC,FE,13,FF,1F,F8,F7,6F,6F,0F,07,00
2640 DATA F7,74,77,74,67,64,E7,E4,E7,E4,77,B4,67,B8,00,00
2650 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,02,01,00
2660 DATA FF,01,FF,01,FF,01,FF,01,FF,01,FF,01,FF,31,CE,00
2670 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,8C,37,00
2680 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,40,80,00
2690 DATA E7,EE,EE,EE,E6,E6,E7,F7,E7,E7,EE,ED,E1,D1,00,00
2700 DATA F8,24,22,22,3F,7F,C8,FF,1F,F8,EF,F6,F6,F0,E0,00
2710 DATA END
```

変数リスト

CL(n)	教科書の色格納用
CR(n)	トラックの位置格納用
DX(n)	トラックの移動量
FL	ウーくんが行くのか、それとも戻るのかを判定するためのフラグ
I	ループ用
M$	ミンミンちゃんヒント
P,Q,R	正しい教科書の番号
SW(n)	ウーくんの持っている教科書の番号
TI	時間
UX,UY	ウーくんの位置

お♥知♥ら♥せ

最近、『ウーくんのソフト屋さん』に送られてくる、プログラムのアイデアのおたよりが少ないのです。パッとひらめいたアイデア、「こんなプログラムがあったらいいなあ」なんてアイデアがありましたら、このコーナーあてに送ってください。文章だけではわかりづらいものは、説明にイラストを同封してくださいね。みんなが手軽に打ち込めるようなアイデアをお待ちしてます。採用者にはMマガ特製グッズを差し上げますので、みなさんもどんどん応募してくださいね。お待ちしてます。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキーMSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係

SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

CONNECT
CAN CAN
HALLOWEEN

COIN GAME
ASTEROID
SUPER LIFE GAME

ちょっとだけ幸せにしてくれるプログラムです

コネクト

MSX16K以上
by MASA

➡コンセントから電球へ。ナメクジクンが奮闘する配線ゲームだ。

ナメクジみたいな形をした変なキャラクターを操作して、右下にあるコンセントと左上にある電球とをつないで、電球に明かりをともすちょっと変わった配線ゲームだ。

スペースキーを押すとゲームがスタートする。すると、右下にあるコンセントからナメクジが左へと歩き出すので、カーソルキーを使って左上にある電球のところまでうまく誘導しよう。ナメクジが電球の右側の端子の下までいくと、こんどは左側の端子からのスタートとなる。壁にぶつかったり、配線がからまったりしないように気をつけながら、コンセントのところまで戻ろう。みごとに配線を完了させることができれば、電球が光ってクリアーだ。

なお、画面上に落ちているフルーツを取るとスコアが10点増えるようになっている。同じ種類のフルーツを続けて取ると得点が10、20、40……というふうに倍々に増えていくので、フルーツを上手に取っていくことがハイスコアのカギになるぞ。目指せ2,500点！

カンカン

MSX16K以上
by MASA

画面上に散らばっているカンの上に岩を落っことしてグシャッとつぶしていくゲーム。

プログラムを走らせてみると、あきカン清掃人間が現われる。こいつをカーソルキーで上下左右に移動させて、画面上にころがっている岩石やカンを動かすのだ。岩をカンの上に落とすと、カンがつぶれて消えてくれるようになっている。ただ、岩の上に岩を落とすと、下の岩がこわれてしまうのだ。

また、2つ以上のものを同時に動かすことはできないので注意しよう。カンをすべてつぶすとクリアー。全部で6面用意されている。F5キーを押すとその面の初めからやり直せるぞ。

➡缶の上に岩を落としてつぶすのだ。

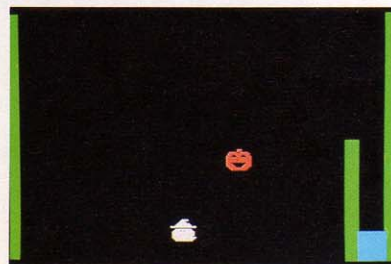
ハロウィン

MSX16K以上
by RIN

〝ハロウィン〟とは、ローマカトリック教の万聖節の前夜祭で、悪霊を追い払う日のことなのだ。みんなもカボチャをくりぬいたお面なんかを知ってるんじゃないかな。

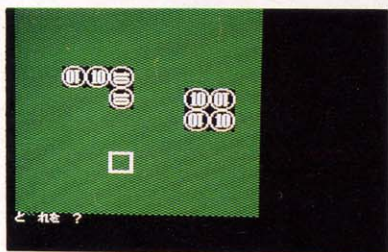
で、このゲーム。直接ハロウィンのお祭りと関係があるわけじゃないんだけど、例のカボチャのお化けが登場するのだ。

まずはプログラムを走らせてみよう。すると、画面の上のほうからカボチャのお化けが落ちてくる。キミは画面の下にいる白いゴーストクンをカーソルキーで左右に動かして、ブロックくずしみたいな要領でカボチャを落とさないようにしてはね返すのだ。そして右側にある池のところにうまくカボチャを入れることができればOKだ。

1回でもカボチャを受けそこなうとゲームオーバーになってしまう。さあ、キミは何点取れるかな？

➡カボチャのお化けを池の中へドッボーン！ なかなか楽しい。

コインゲーム

MSX16K以上
by MASA

➡10円玉をすべて上向きにする。簡単そうに見えるがかなり難しい。

1枚の10円玉を固定して、そのふちにそって接しているもう1枚の10円玉を回す。これを繰り返して、画面上にある10円玉をみんな上向きにしよう、というゲームだ。

RUNさせてみると10円玉とカーソルが表示されるので、カーソルキーを使ってカーソルを動かしたい10円玉のところにもっていこう。そしてスペースキーを押すと、〝どれにそって〟と表示される。そこで、回転の軸となる固定したい10円玉のある方向のカーソルキーを押そう。なにもない方向を押してもだめだよ。さて、それが終わったら、今度は〝どちらへ〟と表示される。

そこで、10円玉をころがしたい方向のカーソルキーを押してみよう。

以上の操作を終えると、10円玉がクルッと回転したよね。これを何度か繰り返して、画面上にある10円玉をすべて上向きにすることができたらクリアーだ。〝どれを〟と表示されているときに、スペースキーを押しっぱなしにしよう。

面パターンは全部で13種類ある。けっこう頭を使うゲームだぞ。

アステロイド

MSX16K以上
by 瓜造豊錦

宇宙空間で無数に流れる隕石をかわしながら母船のもとへと向かっていくゲームだ。

RUNさせてしばらくすると、緑色の隕石が流れる中で画面上部には母船が、下部にはプレイヤーが操る宇宙船が表示される。宇宙船はカーソルキーで左右に動き、スペースキーを押すと上の方向に加速するようになっている。これをうまく操作して母船のところまで飛行させ、母船の中央の水色の部分に体当たりをすればいいのだ。

母船は、体当たりをするたびに短くなるようになっているので、回を追うごとにだんだんと難しくなっていく。5回体当たりをすることに成功すれば面クリアーだ。もし隕石と衝突してしまうと宇宙船は破壊されてしまう。3回ぶつかってしまったらゲームオーバーだぞ。

⬅岩をよけつつ母船のもとへ。だんだん難しくなっていくぞ。

面が進んでいくにつれて、流れる隕石の数が増えたり、その移動スピードが上がったりするようになっている。なかなか微妙な指さばきが要求されるこのゲーム、キみならどこまで進めるかな？

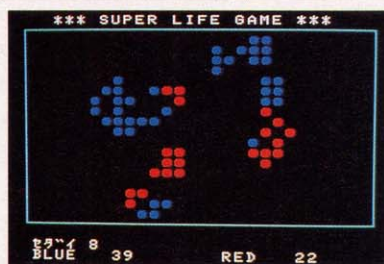
スーパーライフゲーム

MSX32K以上
by 松本れいじ

みんなはライフゲームって知っているかな？　生命体の世代交代をシミュレートした、言わば〝見るだけゲーム〟なのだ。

知らない人のためにその法則について説明しよう。まず、ある石のまわりの上下左右斜めの8つのマスに石が2つかまたは3つあればその石は生き残る、というのが生存の法則。そして、まわりの8つのマスに石が1個以下、あるいは4個以上あるとその石は消えてしまう、というのが死滅の法則。また、ある空間のまわりの8つのマスに3つ石があれば新たな石が生まれる、誕生の法則。以上3つの法則によって成立しているのだ。

さて、スーパーライフゲームについてだが、基本的な法則は同じ、ただ、どこがスーパーなのかというと、赤と青の2種類の石が存在するのだ、そこで、誕生の法則のときに3個の石のうち多く含まれている色の石のほうが生まれるようになっている。

石の数と世代数を入力後、石を配置するとゲームが始まる。リターンキーで強制終了だ。

⬅赤い玉と青い玉が対決する、ちょっと変わったライフゲームだ。

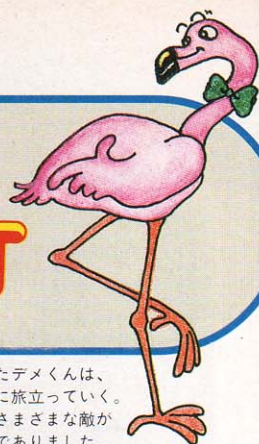
ショートプログラム ホントに 大募集

当コーナーでは、あなたの作ったオリジナルのショートプログラムを大募集しています。本当です。あなたの作品がノドから手が出るほどほしいのです。待っているんです。

できあがったプログラムはディスクまたはテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号を書いた紙といっしょに編集部まで送ってください。採用者には当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、決して盗作や二重投稿をしないでください。

最近、応募作品のレベルが若干下がりぎみのようです。そのせいで、当コーナーは一部の常連投稿者の独壇場となってしまっています。これは非常にゆゆしき事態です。このままでいいはずがありません。一般投稿者の一層の奮起を期待します。あて先はこちらです。

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキーMSXマガジン編集部
ショートプログラム送ってほしい係

MSXマガジン 堀井賞・木屋賞
SOFTWARE CONTEST

第2席入選作品　MSX RAM32K以上
埼玉県/高原保法くん

ゴールド・フィッシュ

ヤッター！　先月号は残念ながら入選作品がなかったんだけど、今月は金魚が主人公のシューティングゲーム"ゴールド・フィッシュ"が2席に入選なのだ。

⬅⬇海水を克服したデメくんは、海を支配するために旅立っていく。その行く手には、さまざまな敵が待ち受けているのでありました。

主人公はデメくんだ!

このゲームの主人公、ゴールド・フィッシュ（金魚）のデメくんは、海水を克服してしまった、つまり海の中でも生きられるというスーパー金魚。彼は海を支配するために、いろんな敵が待ちかまえている海へと旅立った。現在、海を支配しているのは、〝シャーク〟。サメのシャークを倒さなければ真の支配者になれないのだ。さらにその前に立ちはだかる8将軍をやっつけなければ、シャークのいるところまでたどり着けない。いま、デメくんの戦いが始まった……。

⬆ハワーバブルの防御効果は、レーザーやビームには通用しないから要注意だ。

というのが、ゴールド・フィッシュのストーリーだ。デメくんが水中のいろいろな敵をやっつけていくという、オモシロくてちょっぴり難しいシューティングゲームに仕上がっている。

ステージは全部で9面。デメくんが、そのステージのボスを倒したら次へ進むことができる。なんといっても注目されるのは、ボスや途中の敵キャラがユニークだということ。いきなり分裂して襲いかかってくるマンボウ、横バイで静かに近づいてくるカニ、いきなりレーザー（？）のようなものを発射するタツの落とし子など盛りだくさん。まさに鯛やヒラメの舞い踊り！　という感じなのだ。

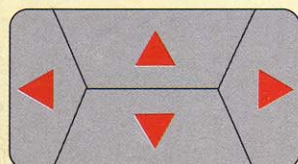
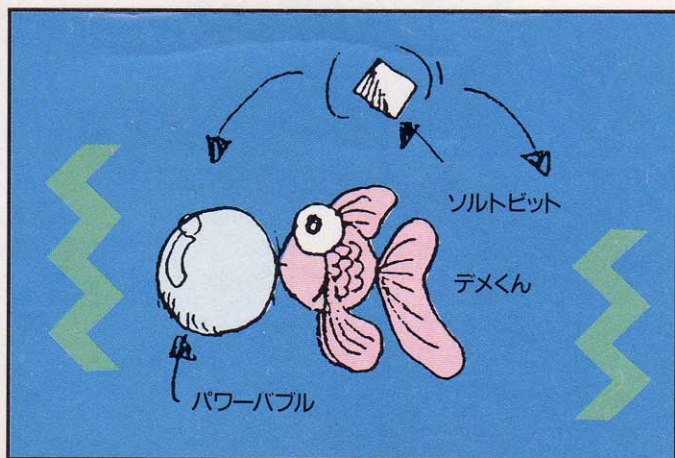
それに対するデメくんの武器は、口から発射する〝パワーバブル〟と自分のまわりについてくる〝ソルトビット〟の2種類。パワーバブルはスペースキーを押すことで発射されるんだけど、押したままでいると倍、倍、倍と大きくなっていき、波動砲のように威力が増すのだ。3段階目と4段階目はバリアの役目も果たすから便利だね。

もう一方のソルトビットは、これまた非常に強力、無敵なのだ。GRAPHキーを押すと自分のまわりをグルグルと回転して、敵をやっつけてくれる。上や後ろからの敵に対して有効だね。パワーバブルとソルトビットの複合攻撃で、効率的に敵をやっつけよう。

ところで、ゲームスタート時にデメくんは3匹いる。最初の1匹は20,000点で、その後60,000点ごとに1匹ずつ増えていくんだ。

操作方法

SPACE　⬅ハワーバブルを発射する。トリガーAに対応する。

GRAPH　⬅ソルトビットを回転させる。トリガーBに対応。

⬆デメくんを操作するカーソルキー。8方向に対応しているので、敵のタマをうまくよけながら進んでいこう。

各ステージのボスに注目

ゴールド・フィッシュをプレイしていて、飽きないというか、ついつい熱中してしまう大きな要因は、ステージ構成にくふうがされているところだと思うな。

大陸だな～岩場1～藻場～岩場2(高速スクロール)～海溝(縦スクロール)～深海1～深海2～表層～シャークとバラエティーにとんでいるのだ。ここで気をつけないといけないのは、途中で通れる道が狭くなっているところがあること。海底に触れると死んじゃうので注意が必要だね。

おまけに各ステージの最後に出てくるボス(ウーン、たしかにデカくてカタそうなヤツばかり)が、見ていて飽きないのだ。ユーモラスというか何というか、トボけていて楽しめる。でもタマをよけるのに必死で、それどころじゃないかな? がんばって楽しめるようになってくださいな。

そのほかに、プレイして気がつくのは、操作性やキーレスポンスがよくて集中できることだ。これは、とっても大事なことだよね。

全体的にゲームバランスも取れていて、無条件に楽しめるゲームといえるだろう。コンティニューもできるので、最高得点をみんなと競い合ってみてはいかがかな。

ただ残念だったのは、タマの当たり判定が甘くて、うまくよけたつもりでも、やられてしまうことがあることと、各ステージのボスを倒したときにもう少しハデにしたら、満足感も高まってよかったんじゃないかな。

ハード的な限界で、少し画面がちらついて見えるけど、それを補ってあまりあるオモシロさなのだ。

⬆ウッ! マンボウ。キャラクターがカワイイね。それに色の使い方がとってもキレイなのです、はい。

⬆ドケドケドケーッ! イカ様のお通りだぞっ。デメくんは突破できるのか!?

⬆フワフワと漂うくらげがクセモノなのだ。まったくモー、じゃまくさいなー。

TAKERUで好評発売中

このページで紹介した『ゴールド・フィッシュ』は、ブラザーのソフトウエア自販機TAKERUで販売しています。TAKERUは、パソコンショップやデパートなど、全国の130ヵ所に設置してあります。詳しい設置店のリストは、ブラザー工業の広告のページに掲載されているので、参考にしてください。

ゴールド・フィッシュは、編集部のみんながテストプレイしていて、「こりゃー、オモシロイ」と夢中になったもの。適度に難しいけど決してクリアーできないというものじゃない。かなりいいデキに仕上がっているのだ。よーし、いっちょう挑戦してみるか! という人が多いんじゃないかな。そう思った人はすぐに、設置店リストを調べて、近所のTAKERUへ買いに行くのだ。

ゴールド・フィッシュは、MSX RAM32K以上で、メディアは2DD、価格は2,000円だよ。

プレイしてみたよーん、という人は、感想などを送ってね。

ゴールド・フィッシュ
(MSX RAM32K以上)

応募要項

グランプリ 賞金30万円
堀井賞・木屋賞10万円

"MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト"では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入選した作品には、それぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入選した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。また堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムと、佳作を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。なお、現在募集分の結果発表は、'89年の7月号誌上で行なう予定です。

●募集部門 ①ゲームシナリオ部門 ②ゲームプログラム部門

●応募条件 雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断わりします。

●応募方法 応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。
①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)。
②MSX、MSX2、MSX2+の別。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。また応募作品をTAKERUもしくはパッケージで販売するときは、当社規定の印税が支払われます。

応募をするときは、上の募集要項をよく読んで、記載漏れがないか確認してください。

あて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
ソフトウエア・コンテスト係

ガスコン金矢と千倉真理の

おもしろネットワーク NET⚡WORK

いやぁ、めでたい、先月号でもチラッと紹介したルーカスフィルム社のHABITATの日本版が今年の秋には、オープンすることが決定したぞ。平成元年はネットワーク・マルチプレイヤーゲーム元年といきたいもんだね。はやくプレイしたいな。今からワクワク。待ちどおしいのだ！

あのHABITATの日本版がオープン!

富士通HABITAT始動!!

このコーナーでも、たびたび、ルーカスフィルム社のHABITATについては、紹介してきたので、もう、知っているよね。ルーカスフィルム社というのは、あの『スター・ウォーズ』シリーズの映画監督として有名なジョージ・ルーカスが率いる会社。いつも、SOMETHING NEWを求めてきた結果がHABITATというわけだね。

HABITATはアメリカのクォンタムリンクというネットワークで実験が進められていたマルチプレイヤーのオンラインゲーム。はたしてゲームと呼んでしまっていいものかどうか、わからないくらいスゴイ。どーゆーふうにスゴイかってーと、HABITATの住人は、アバターと呼ばれ、HABITATの世界での顔や体を手に入れる。また、それぞれが自分の家を持ち、自分の部屋を持っている。部屋の内装や家具なども自分が気にいったように変えることができるのだ。町へ出れば、映画館や図書館、ゲームセンターなどの施設やいろいろな店があり、映画を観たり、本を調べたり、ゲームで遊んだり、お店で買い物をしたりできる。お金を稼ぐには、何か商売を始めてもいいし、新聞社の原稿を書いて、稼いでもいい。また、いろんなところで出会った人と会話を楽しむこともできる。こーなると、ネットワークの中に作られた、もうひとつの世界ってカンジだね。

このHABITATワールドの中で何をするのかは、キミの自由なわけ。

人間には、変身願望があると言われるけど、このHABITATワールドでは、自分の顔や姿を自分で選ぶことができるし、現実とは違う、もうひとつの人生を体験できるかもしれない。社会のルールなんてクソくらえ、という人には、ちゃんと(?)無法地帯もある。そこでは、悪のかぎりをつくすこともできるわけだ。ただし、町の中では絶対に悪事を働くことはできない。そんなことをしたら、オラクルという神様の罰が下るだろう。

聞けば聞くほど、HABITATというのはスゴイなーと思うけど、それというのも、HABITATのプログラムはすごく融通性に富んでいて、次々と機能を拡張していくことができるらしいのだ。たとえば、町に人があふれてきたら、町の人たちが町の外に広がる荒れ地を開墾して新しい町を作っちゃうとか、およそ、思いつくかぎりのことはできる可能性を秘めている。

ところで、先月号のこのコーナーで、富士通がHABITATの日本版をオープンするらしいというニュースをお伝えしたけど、その後、正式にHABITATの移植開発が発表されたぞ。日本版のタイトルは、まだ決まってないけど、今年の秋にはニフティーサーブで日本版の

⬆やぁやぁ、元気？　ってなカンジで会話ができてしまうのだ。

⬆ようこそ！　HABITATワールドへ。もうすぐ、ここの住人になることができるのだ。

HABITATが遊べるようになるのだ。

ニフティーサーブは現在、会員が3万8000人。日本では、PC-VANに次ぐ会員数を誇るネットワークだ。アメリカのコンピュサーブへの接続をはじめ、ニフティーサーブへ電子メールを送ると、先方へFAXで転送してくれるサービスなどもある。また、フォーラムと名付けられたSIGは各界の著名人や有名人がシスオペを務め、質の高い情報を入手できることでも人気があるネットワーク。そのニフティーサーブで日本版HABITATが遊べるとあれば、こんなウレシイことはないよね。

気になる対応機種のことだけど、いまのところ富士通のニューマシン、TOWNSへの移植作業が進んでいる。このページに掲載した写真はすべて、TOWNS用の開発中の画面だ。残念ながら、MSXで今すぐに遊ぶというわけにはいかないけれど、いずれ、いろいろなメーカーの違った機種にも移植され、遊べるようになるとのことだ。いや、そーなってくれないと困る。

オリジナルのHABITATと違うところは、アイコン操作によって、さまざまな動作がカンタンにできることと、サウンドがグンとグレードアップされている点だね。それに、住人同士の会話は日本語で行なわれることは言うまでもない。

今は移植開発中ということもあって富士通でも、いろいろなアイデアが出され、検討中だという。グラフィックも、オープンまでに手直しされ、大きく変わる可能性もある。

いずれにしても、町を住みやすく、楽しいものにするのは、そこに住む人の問題。1日もはやく、日本版HABITATワールドへMSXユーザーたちがリハウスできることを心待ちにしていようね。

アイコン操作で動かせるのだ!

そのときアクセスしている人のリストを見たり、テレパシーで話すことができる。

感情を表わすアイコン。見たとおり怒った顔。コミュニケーションには表情も大切だ。

片手を上げる。「ハーイ!」と手を上げるだけでコミュニケーションが始まる。

手を握ったままで突き出す。強盗に襲われたら、ときには戦うことも必要かも。

これはかがみ込んで物を取ろうとしているところ。おじぎのようにも見える。

後ろを向く。画面の上に移動するときは自動的に後ろを向いて進むんだけどね。

正面を向く。手前に移動するときは、同じようにこちらを向いて歩くわけだ。

困ったときの救急箱じゃなくて、ヘルプメッセージを表示するためのアイコンだ。

このアイコンを選ぶと、目玉だけの透明人間になってしまうのだ。おかしいね。

BGMサウンドオン、オフや、いろいろなシーンごとのBGMサウンドを聴けるのだ。

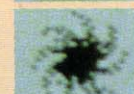
ホールドアップ。つまり両手を上げること。でも、強盗には会いたくないなぁ。

自分が向いている方向を指さす。「あっちに行こう」とか、いろいろ使えそう。

ジャンプをするアイコン。町をスキップしながら歩くなんてこともできそーだね。

見たとおり。椅子から立ち上がるときに使うアイコン。起立ってカンジだね。

右を向く。やはり、人と話すときは、その人の方向を向いてしゃべらないとね。

左を向くときに使うアイコン。いちいち説明しなくてもわかると思うけど……。

この世界から抜けだすときには、このブラックホールのアイコンを選択するのだ。

32ビット 富士通のパソコン FM TOWNS

⬆TOWNS本体の上部には取っ手が付いているので、持ち運びも可能です?

テレビでTOWNSの予告広告を見て、どんなパソコンなのかな、と思ってた人もいるんじゃないかな。じっくり、見てください。これが富士通のニューマシンTOWNSです。

なんといっても驚かされるのは、本体の真ン中に組み込まれているCD-ROM。パソコンの本体にCD-ROMが標準で装備されるような時代になってしまったんですね。

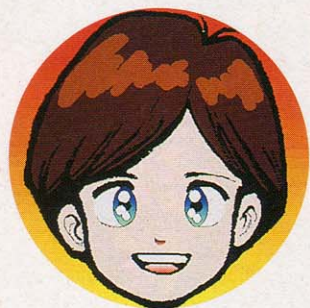
巷では、よく8ビットとか、16ビットマシンとかゆー言い方があるでしょ。そーゆー言い方をすると、このTOWNSは32ビットマシンなのですよ。なんかすごそーでしょ。事実スゴイんだから、しょーがないんだよ。

さらに、16×16ドットのスプライトがなんと最大で896個も定義できるとか、FM音源ステレオ6チャンネルのほかに、PCM音源をステレオで8チャンネル使えるとか……ね。

ま、このクラスのパソコンとしては破格のお値段だとしても、三十ン万円もする。

とりあえず、富士通は、日本版HABITATをこのTOWNSに移植し、その後、他のマシンにも移植を進めていく考えらしい。はやくMSXでも遊べるよーになるといいね。

⬆これがCD-ROMを本体に標準装備した富士通のTOWNSだ。

チャット DE デート

真理の部屋 第1回

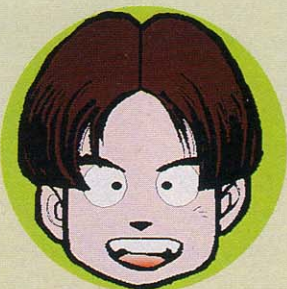
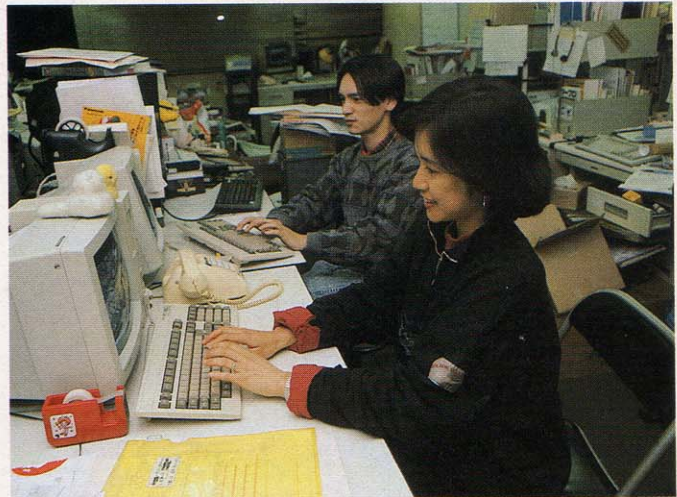
パソコン通信が大好きになったのは、そこにいつも人間がいるから！　考えてることが指に伝わり、画面にあらわれ、ネットを通じて交差する……とても純愛しちゃってます。よかったらチャットしませんか？　１人目のギセイ者は、しし座の男、ガスコン金矢です。

```
    REAL TIME CHATTING SYSTEM

        VOICE : version 1.1.1

Welcome, GAS!!
Your SIG: general
# Type '?' for information
VOICE>> look all
# look
# No.  1:  FREE,    READY: free room 1
# No.  2:  FREE,    READY: free room 2
# No.  3:  FREE,    READY: free room 3
# No. 11: ORDER,   IN USE: おいでませ
# No. 12: ORDER,    READY:
# No. 13: ORDER,   IN USE: 真理の部屋
# No. 14: ORDER,    READY:
# No. 15: ORDER,    READY:
VOICE>> look 13
# look
# Querying room 13
# No. 13: ORDER,   IN USE,  CLOSE:
# MARI          [msx00224] SL
VOICE>> knock 13
```

⬆第１回目は、アスキーネットMSXのVOICE ROOMを使用しました。

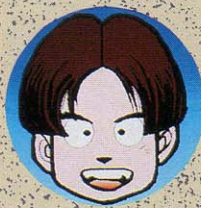
［MARI］いらっしゃい。
［GAS！］なに、これ？　真理の部屋？　いきなり、こんなコーナー始めちゃうし……。
［MARI］えっとね、毎回、お客様を招いてネットでお話を伺うの。やはり、せっかくのパソコン通信を活用しなくちゃ。
［GAS！］なんか、徹子の部屋みたいだね。まぁ、いいけど。
［MARI］第１回の記念すべき、お客様にガスコンを招いてあげたんだから、喜んでよ。
［GAS！］はい、はい。ところでさ、真理はパソコン通信をやりたくて、Ｍマガ編集部に来たんだよね。どう？　だいぶ慣れたと思うけど。
［MARI］慣れたっていうほど使いこなしてるわけでもないけど、確かに、最初、編集部で体験したときに比べると、いちいち騒がないで打ち込めるようになったよね。
［GAS！］最初のころは、たいへんだったもんな、うるさくて。いまでも、ときどき夜中に騒ぎ出すことがあるけど。
［MARI］ほら、ラジオの仕事とかやってたじゃない？（今もやってるけど）そうすると、他の業界の人たちが、「千倉さん、パソコン通信やってるんですってね。話を聞かせてください」とか、たくさん来たのには、驚いちゃった。みんな、興味もってるんだなって、あらためて感じた。
［GAS！］やっと、パソコン通信も一般の人に興味を持って受け入れられるようになってきたと思うんだけど、まだまだ、実際にやっている人は少ないよね。
［MARI］そうね。まず、率直な感想から言うと、確かにパソコン通信のすごさってやってみないとわからない、醍醐味ってあるんだけど、思ってたより広い世界ではないなって感じた。ネットによっては、すごく偏ってる部分もありますよね。
［GAS！］うん。ひとつの要因として、パソコンがすんなりと受け入れられない土壌というのがあって、パソコン通信をする人は、少なくともパソコンを使いこなしている人たちだけに限られていたってことがあるんだよね。でも、今ではワープロが普及しているし、ワープロに通信機能が付いたものも多くなったから、しだいに変わっていくんじゃないかな。
［MARI］それに、パソコン通信といっても、べつにパソコンのこと知らなくたって、できますよね。私がいい例。
［GAS！］偏るといえば、ネットの中でアクティブユーザーが限られてるってのもあるね。いつも決まったメンバーになっちゃう。いっそのこと偏るんだったら、とことん偏って、そのネットの特色を出してほしい。そーいう意味で、最近、ボクは草の根ネットが面白いと思うんだよ。
［MARI］ふ～ん。私、あまり草の根ネットに馴染みがないから、よくわからないけど、網元さんなんかも、草の根だよね。
［GAS！］うん、網元さんを使ってMSXをホストにした草の根ネットもけっこう誕生してきた。それに網元さんホストにしたネットどうしを結んで、横のつながりを持たせようという動きもあるしね。ひとつひとつの草の根ネットを結ぶネットワークができたらいいいな。
［MARI］ネットの良さって、場所や時間にとらわれないことですよね。また、性別や年齢にも関係なく、友だちになったり、そこからビジネスチャンスが生まれてきたりして……。誰かが言ってたけど、パソコン通信は日本の名刺文化とアメリカのパーティー文化を根本から変えるかもしれないって。
［GAS！］そうだね、産業革命が人々の暮らしを変えたように、ネットワークが人々の生活を変えたり、ネットワーク時代の新しい文化が生まれてくるかもしれない。ただ、いままでのネットってのは、どちらかというとコミュニケーション主体で進んできたよね。ボクは、もっとパソコン通信が仕事の面でも役立つような情報をバンバン流してほしいと思うな。
［MARI］そう。２つに分かれていくのが理想的だって、話してたこともあったね。で、このまえ新聞で第三舞台（劇団）の鴻上尚史さんも書いてたけど、たとえばファッション業界の世界的なネットワークができたら、すぐにスタイリストを募集することもできるし、演出家のネットワークにアクセスして、外国で芝居をすることもできるようになったらいいなって。ぜったいすてきなことですよね。
［GAS！］うむ、きっと、これからは、そーゆー専門分野の人たちが

今月のお客様……ガスコン金矢

お客様第１号のガスコン金矢です。そんなわけで、このコーナーでは千倉真理とチャットDEデートする相手を募集してるみたいですよ。はがきに自分が加入しているネットワークと、IDを書いて、MSXマガジン編集部、チャットDEデート係まで送ってね。待ってまーす！

集まるネットもできてくるんだろうね。アメリカのビジネスマンなんかは、ネットがないと仕事にならないくらい、ネットをうまく仕事に活用しているらしいじゃん。
[MARI] 千葉敦子さんっていうニューヨークのジャーナリスト（去年、がんで亡くなってしまったのです）も時間の使い方とパソコン通信の関係を、とても大切なものとして、書いてました。ネットのおかげで、自宅で仕事ができるようになった人が増えたんですって。
[GAS！] 今でも、原稿の受け渡しにネットを使ってる筆者もいるしね。ボクも仕事の打ち合わせでネットを使うこともある。こーゆー対談だって、ネット使えば、なにも同じ場所に集まらなくたっていいわけだしね。
[MARI] 人によって、仕事とか勉強ってノル時間が違いますもんね。朝がめいっぱい強いっていう人もいるし、午前中は何やってもぼーっとしてるっていう人もいるし。私のあこがれは、将来、大きな会社とか出版社を動かして、朝起きてパジャマでアクセスするの！映画みたいでカッコイイー（26才の女のいうことでしょうか）。
[GAS！] パジャマで仕事ってのはいいな。それにネットだったら、通勤時間ないし。ほんとネットって時間と空間を超越しちゃう。これって、よく考えるとスゴイことだよね。西暦2000年になって光ケーブルが日本全国の隅々まで張りめぐらされたとき、いったいどんな生活してるんだろうかと思うだけで、ワクワクしちゃう。
[MARI] ホントにこの時代とともに生きられるってドラマチックだと思う。去年の私には考えられなかったことが今回りにあるもんね。
[GAS！] これから、もっと、ネットワークは面白くなると思うよ。
[MARI] ただ、パソコン通信が市民権を得てしまうと、どんなことでもそうなんだけど、「荒れる」ってこともあるわけですよね。そのとき、今のユーザーの人たちががっしりと築いている関係が崩されてしまうのではかなしいから。
[GAS！] ふむ、そりゃ、電話だってイタズラ電話なんてものがあるでしょ。パソコン通信だって、もっと普及すれば、電話と同じように特別というもんではなくなるよ。ただ、パソコン通信の普及の妨げになっているのは、この電話代なんだよなぁ。こればっかりはNTTになんとかしてもらいたいな。
[MARI] ネットワーカーどうしの会話って、結局、最後は、電話代のグチで落ち着くのね。というわけで、今日はごくろうさま。
[GAS！] ほい。でもさ、同じ編集部の中にいるのに、わざわざネットを使って話すってのは、やっぱりヘンだよ。
[MARI] いいの。ふつうの対談だと、あとでテープ起こししなきゃなんないでしょ。ネットを使えば、このチャットのログ（記録）をそのままディスク入稿できちゃう。
[GAS！] ず、ずるい！
[MARI] ネットワークをうまく仕事に活用しないとね。

現代NET用語の基礎知識

監修/千倉真理
※印は編集部注釈

【LOGIN】 ネットに回線がつながったとき、「ログインできた」って言います。
※LOGINはMSXマガジンの姉妹誌です（大ボケ）。LOGIN:と表示されたら自分のIDを打ち込もう。
【ID】 要するにアイデンティティの問題なんだよねっていうときのIとD。ネットに参加すると、ID番号を必ずもらいます。
※つまり、IDは自分であることの証明書のようなもん。ネットにアクセスして、LOGINと表示されたら、自分のID番号を打ち込もう。
【シスオペ】 ネット全体の管理をする偉い人。それぞれのシグで何が起こっているのか、これからネットをどんな風にもっていきたいのか、強い意志が必要とされる。
※System Operatorの略。一般的には、そのネットワークのホストマシンを管理し、操作する人（ニフティーサーブでは、フォーラムを管理する人のことをシスオペと呼んでいる）。ちなみに、シグオペというのは、SIG（Special Interest Group）を管理、運営する人だ。
【CHAT】 リアルタイムで行なわれるネット上での会話。一度に複数の人たちとおしゃべりすることもできる。キーボード操作が上達する、という長所を持つ。
※CHATには、気楽な会話、雑談などという意味がある。ネットによっては、VOICEとか、CBシミュレータ、OLTなどと呼ばれるが、やってることは同じ。
【BBS】 個性あふれるネットワーク集団の総称。個性のないネットってないかもしれないけど……。
※Bulletin Board Systemの略。つまり、電子掲示板のこと。どこからネットワーク集団なんて言葉がでてきたのかは疑問。
【ボーレート】 えっとね、字の出る早さ。1200ボーとか、300ボーとか、ある。
※転送速度のこと。たとえば1200bpsならば、1秒間に1200ビットの情報を送ることができるわけ。
【プロトコル】 プロトコルメッセージとかいうヤツでしょ。プロトタイプの呼び出しのこと（なんのこっちゃ）。
※プロトコルとは、通信手順のこと。コンピュータどうしが通信をするためには、あらかじめ、どういう手順で通信するかを決めておかなければならない。たとえば、N81XNならば、パリティチェックなし、データ長は8ビット、ストップビットが1ビット、XON/XOFFあり、シフトI/Oなし、といった具合。各項目の意味を理解するのはたいへんだけど、ネットの案内書には、必ず、どこかにこれが書いてあるので、その通りに設定すればいい。べつに知らなくたって真理のようにちゃんと通信できるんだから、深刻に悩む必要はない。おまじないの呪文のようなもの。

NETWORK NEWS
ネットワークニュース

こんばんは、俵孝太郎です(ウソ)。このコーナーでは、ネットワークにまつわるニュースをお伝えします。最近のコンピュータ技術って、日を追って新しくなるから、ニュースって面白いんだよね。

ファミコンでネットワークゲーム

任天堂とコナミが開発!?

任天堂とコナミは共同でファミコンの通信アダプターに対応したネットワークゲームを開発し、はやければ、今年の夏ごろには販売に踏み切るらしい。

ファミコンのネットワークとしては、これまで、野村証券のファミコントレードなど、証券や金融情報サービスが主体だったけど、ファミコンのネットワークゲームで遊ぶことができるわけだ。

ファミコンは、これまでに日本国内で1,300万台も売れている。これがネットワークで結ばれたら無視できない存在だよね。

ファミコンはNESの愛称でアメリカでも大ヒット。任天堂はアメリカのAT&T社とも提携し、

⬆スーパーファミコン用のネットワークゲームも開発されてるのかな？

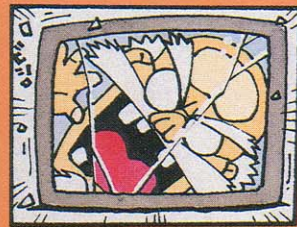
ファミコンのネットワーク作りに力を入れている。

いっぽう、コナミといえば、MSXとの関わりも非常に大きい。『F-1スピリット3Dスペシャル』では、専用ケーブルでつなぎ2人同時プレイができる通信機能を内蔵していたけど、MSXを使ったネットワーク・マルチプレイヤーゲームも実現してほしいな。コナミさん、MSXのネットワークゲームも作ってくださいね。お願いしますよ。

高品位テレビは時代遅れ!?

テレコンピュータ

アメリカの経済誌フォーブスが報じたところによると、アメリカは1990年代に〝テレコンピュータ〟の開発を予定しているとのこと。テレコンピュータというのは、コンピュータに高品位テレビの機能を持たせたもので、60メガバイトのメモリを内蔵、番組は光ファイバーケーブルのデジタル回線で各家庭に送り届けるものらしい。

また、今、日本が開発を進めているHDTV(高品位テレビ)は、

その時点で、すでに時代遅れのものになるだろうとフォーブス誌は伝えている。

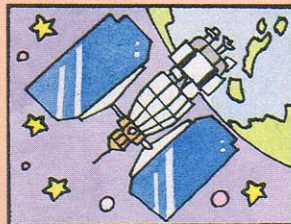
この報道のウラにある、日米の半導体貿易摩擦のことなどを考えると興味深いものがあるね。なぜか、アメリカのあせりみたいなもんが伝わってくる。

通信衛星を使ってふるさと情報

ふるサット構想

郵政省は通信衛星を利用して、地方自治体が地域情報を全国に映像データとして送信したり、受信したりする〝ふるサット構想〟を発表した。

ふるサット構想というのは、ふるさとをサテライト(衛星、略してサット)で結ぶことから、ふるサットというわけね。

この計画は、各地の特産物や催し物情報を全国に紹介して、

地域経済の活性化をはかるのが狙いだそーである。

ちなみに、通信衛星の中継機1台を借りるには、年間5、6億円はかかるんだよね。これって税金で賄われるんだろうな。

ネットワーカーのお祭りなのだ!

東京 4月28日/29日

今年もネットワーカーのお祭り、ネットワーキングフォーラムが開催されるぞ。みんなが参加できるイベント会場は、東京、池袋のサンシャインシティー、コンベンションセンターユニバーサルホールB。期日は4月28日、29日だ。会場にはパソコンが置かれ、実際にいろいろなネットにアクセスしてみることができる。

初心者のためのネットワーク入門講座も開催されるので、パソコン通信に興味のある人は行ってみるといいかも。また、世界各国から来日した、ネットワーカーたちのシンポジウムも開催されるぞ。

網元さん情報局

ちょっとそこ行く、お兄さん。じつは、いい出物があるんですよ。ほら、あの網元さんってヤツのニューバージョンなんですがね。こりゃスゴイですよ。まだヒミツですけどね。

網元さんの新バージョン!!

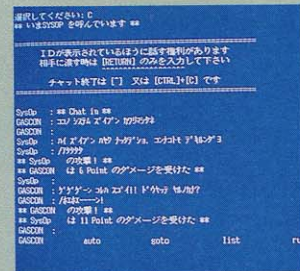
MSXマガジンのお湯ネットにアクセスしている人なら、もう知っていると思うけど、今年の1月27日から、お湯ネットは、網元さんのニューバージョン、網元さん2(仮称)で試験運営をしている。

これまでの旧・網元さんと新しい新・網元さん2のいちばん大きな違いは、表示スピードの改善。旧・網元さんは、BASICプログラムで組まれていたのに対して、新・網元さん2は、プログラムの重要な部分はマシン語で組まれている。このため、かなり、文字を表示するスピードが速くなった。それと、ボードなどに書き込まれた内容をディスクにセーブする方式が、ランダムファイルから、シーケンシャルファイルになったということかな。

これは、どーゆーことかというと、いままでは、古い書き込みから順に削除、といったことができなかったけど、新・網元さん2はエディタを使えば、ファイルの一部分だけを削除することが簡単に行なえる。また、同じ内容の文章ならば、ディスクにセーブしたとき、これまでの6～7分の1ぐらいの容量になる。つまり、1枚のディスクの中にそれだけ、たくさんの書き込みを保存しておくことができるようになったとゆーわけね。もちろん、いままでの網元さんのファイルはコンバートプログラムを使って、新しい網元さんにそのまま移すことができるぞ。

⬆お湯ネットは、網元さんのニューバージョンで試験運営中。よろしくね。

こんな機能もあるのだっ!

シスオペからのチャット要求と、チャットの中で右の写真のような、お遊びもできるようになった。/(スラッシュ)のあとに続く文字をコマンドとして扱えば、いろいろなことに応用できそーだ。たとえば、チャットを利用した簡単なオンラインゲームなどもPDSとして、配布できたらいいな、と考えている。

⬆/(スラッシュ)のあとに文字を入れると、相手にダメージを与えるのだ。

全国 網元さん組合

お湯ネットの中でも、会員の中から、網元さんをホストにしたネット同士を結び付けようという動きがある。具体的には、共通のボードを作り、そこに書き込まれたものは、シスオペさんがお互いに転送して、どちらのネットからでも書き込んだり、読んだりすることができるようにしようというもの。これが実現できるといいな。

●MURANO-NET

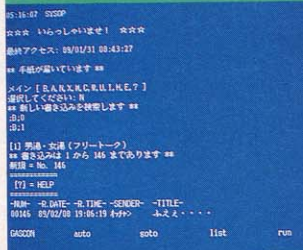
ネットの名前の由来は、ネットの所在地が田舎なので、村のネットということ。草の根ネットらしくて楽しい雰囲気だね。

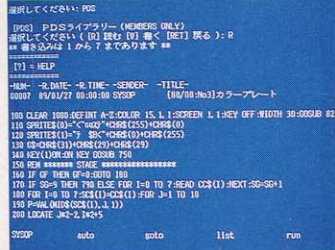
所在地……………兵庫県加東郡
シスオペ……………村田修一
回線番号…………☎0795-46-0568
通信速度……………300/1200bps
運営時間……………21:00～9:00

●SUBSET-NET

世の中のいらないものを集めて、みんなで文句を言い合う、〝こんなものいらない〟ボードが人気があり、ユニークな存在。

所在地……………富山県富山市
シスオペ……………米沢健二郎
回線番号…………☎0764-24-0078
通信速度……………300/1200bps
運営時間……………22:30～7:00

検索機能だ!

⬆前回ログアウトした日時を覚えていて、それ以後に書き込まれた新しいアーティクルだけを検索できる。

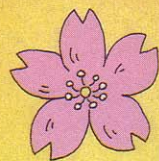
PDSもある!

⬆表示のスピードアップとディスク容量を効率よく使えるようになったので。PDSもフォローできるようになった。

Mマガお湯ネット(試験運営中)

お湯ネットでは、現在、網元さんのニューバージョンの開発、および動作チェックのため試験的に運営をしています。興味のある方はアクセスしてみてね。

回線番号 03-486-1824
運営時間 19:00～21:00
(但し、土、日曜、祝祭日はお休み)

くわしくは次号に乞うご期待!!

というわけで、グーンとパワーアップされた網元さんのニューバージョン、網元さん2については、次号で詳しく紹介する予定だ。楽しみに待っていてちょうだいな。

MSX SPRING TOUR '89

MSX2＋春の全国縦断イベント

⬆これが会場の様子。お待ちしてまーす。㊂松下電器産業　コンピュータ事業部　PAP☎06-908-1151

春がやってきましたねぇ。何かとウキウキしてしまいがちなこの季節にピッタリの超ビッグイベントをご紹介いたしましょう。

〝MSX SPRING TOUR '89〞と題したこのイベント、その名のとおりMSXファンのための、ありがたーい企画。しかも北は札幌から南は福岡まで、全国6都市を縦断してくれるのだ。

主催は(株)T&Eソフト、コナミ(株)、(株)ナムコ、松下電器産業(株)の4社。そして(株)エニックス、(株)光栄、日本ファルコム(株)、(株)マイクロキャビン、ほかソフトメーカー約15社の協賛。ちなみにMSXマガジンは後援させていただいちゃうのだよン。これでもか、これでもか、って感じのそうそうたる顔ぶれでしょ？

ところでこのイベント、いったい何をするのかっていうとだね、MSX2＋の普及にともなって発売された2＋専用ソフトの『レイドック2』、『F-1スピリット3Dスペシャル』と、これから発売予定の『プロ野球ファミリースタジアム』の3本にスポットをあててみよう、というもの。あと、田宮模型とのタイアップにより〝ミニ四駆MSXサーキットコース〞を会場内に設けて、MSXのゲーム以外の楽しみ方を教えてくれるという、ありがたい企画もあったりするわけなのだ。

もちろん常連の、〝新作ソフト体験コーナー〞とか〝ゲーム大会〞もある。ステージではソフトハウスのかたがたによるパフォーマンス、ファミスタのエキシビジョンマッチなどの見逃せない内容。ちなみにMマガの田中パンチも出演します。みなさん、足を運んでね。

日程・開催地

地　域	会　場	TEL	日　程	時　間
札　幌	そうご電器 YES 5Fイベントホール	011-214-2850	3月21日(火)	10:30〜17:00
東　京	スタジオアルタ 1Fデートプラザ 7Fスタジオ	03-226-0687	3月26日(日)	11:00〜18:00
広　島	ダイイチ パソコンCITY 4Fイベントホール	082-248-4343	3月31日(金)	10:00〜17:00
大　阪	大阪ABCエキスタ	06-348-0001	4月2日(日)	10:00〜17:00
福　岡	ベスト電器 福岡本店 8Fマルコポーロ	092-781-7131	4月5日(水)	10:00〜17:00
名古屋	栄電社 テクノ名古屋 4Fイベントホール	052-581-1241	4月9日(日)	10:00〜17:00

⬆もれなくもらえるシールなのだ。⬆こんなミニ四駆で遊べるなんて涙モノだ。

パナソニック・パラダイスII

●日時　3月25日(土)〜4月2日(日)10:00〜18:00
●会場　ツイン21　1階ギャラリー(大阪市東区)

さてさて、こちらは松下電器産業(株)のイベントです。パナソニックブランドの商品が遊びながら〝体験〞できちゃうこのイベント、残念ながら大阪でのみの開催。でもAV商品やワープロ、MSX2＋パソコンなどが勢ぞろいしちゃうのだ。ルーカス＆スパーキーのハイビジョンシアター、コピルマンプリントシステム、ムービー貸し出しコーナー、映画及びCDイントロあてクイズ、ミニ四駆トライアルコース、それにMSXパソコン塾など盛りだくさんの内容。おまけにF3のチャンピオンカーがやって来る、ときたもんだ。これは行かないわけにはいかないね。

⬆昨年の会場風景。ウーン、にぎやかだ。入場は無料。㊂松下電器産業㈱☎06-949-2201

■ AV ■

ますますたのもしいディスクマンなのよ

CD派のかたがたに朗報があります。ソニー(株)のディスクマンがさらにかしこーくなって新登場しました。写真左の『D-90』は迫力ある重低音再生が楽しめ、充電池のほか単3電池2本でも演奏可能。写真右の『D-250』は高音質化と、付属充電池による2.5時間の長時間演奏を実現。2機種とも多機能CDプレイが充実してます。

⬆ね、ほしいでしょ。『D-90』37,800円、『D-250』43,800円。問ソニー㈱☎03-448-3311

■ GOODS ■

めざせバイリンガル!

海外帰国子女おおはやりの昨今、やっぱりちょっとぐらい英会話できなくっちゃ、時代に乗り遅れちゃうよね。で、今回ご紹介するカードグッズはなんとIC音声英会話カードなのです。セイコー電子工業(株)から発売された『VOICE STATION』がそれ。海外旅行用の〝TRAVEL1〟、基本的なビジネス会話用の『BUSINESS1』、それをさらに発展させた『BUSINESS2』の3種類。IC音声だからプレイがとってもスピーディーなのだ。

⬆ジャパンタイムズ編集。定価9,800円。問セイコー電子工業㈱☎03-638-5229

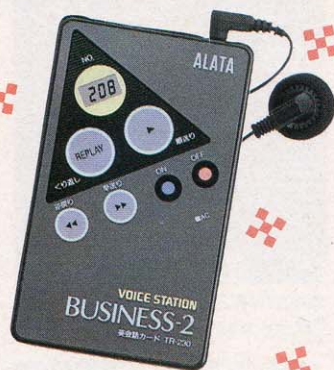
■ GOODS ■

こんなにカワイイ時計なのです

時計とぬいぐるみを一体化したその名も『WATCH・DOG』が(株)ボンターナから新発売されちゃったのだ。一見すると、ただのかわいい犬のぬいぐるみなんだけど、実はその中にれっきとした腕時計がはいっているというもの。

おもちゃの時計じゃない、ほんものの時計なのです。時計を見たいときだけぬいぐるみを持ち上げればいいわけ。それ以外のときは普通のぬいぐるみとして、せいぜいかわいがってあげてほしいのだ。

腕に巻いてもいいし、ベルトに取りつけるのもなかなかキュート。アメリカではなんと480万個も売れたというヒット商品なのです。

⬆時計は取りはずし自在。日付機能付き。1,500円。問㈱ボンターナ☎045-571-6258

ウルトラマンでお勉強!?

⬆この雄姿、文房具に見えないわよね。定価980円。問㈱バンダイ☎03-847-5112

先月号では空飛ぶウルトラマンをご紹介しましたが、さてさて今月はお勉強にも役立ってしまうウルトラマンのおもしろ文具の登場です。(株)バンダイから発売された『ウルトラマン倶楽部』がそれ。今回の発売はメジャー、マグネット＋クリップ、シャープナーの3種類。その昔ウルトラマンごっこをしていた人、なつかしいでしょ?

⬆写真左上からマグネット＋クリップ、メジャー、シャープナーの画面なのだ。

■ TOKYO DISNEYLAND ■

スター・ツアーズは7月12日

このたび、正式に発表されました。東京ディズニーランドの新しいアトラクション、スターツアーズは、この夏、7月12日にオープンする運びとなりました!

スター・ツアーズという名の旅行会社が、スター・スピーダーという宇宙船を使用して、我々を銀河系間の観光旅行に連れていってくれる……そんな夢いっぱいのアトラクションなのです。ナビゲーター兼ガイド役を引き受けてくれているのは『スター・ウォーズ』でもうおなじみのR2-D2とC-3POだぞ! パイロットはジョージ・ルーカスとディズニーのイマジニアたちが創りだしたキャラクターのRX-24。彼のニックネームは、レックスだ。

⬆ミッキーとR2-D2とC-3POが大集合。

40人乗りのスター・スピーダーは、宇宙空間に向けて飛び立ちました。が、あれれ、予定のコースをはずれて、そして……。知らない間に、銀河帝国の戦艦、スターデストロイヤーとの戦闘に巻きこまれてしまうのでした。物語はこのような展開で、我々を、アドベンチャーたっぷりの宇宙旅行に誘ってくれます。このアトラクションのコンセプトはスター・ウォーズの映像体験を現実のものに、というところにあるのです。

また、スター・ツアーズの建物の周囲には、レストランやショップも作られ、とーってもファンタジックな〝トゥモローランド・アストロゾーン(宇宙基地)〟が誕生する! 予定です。この夏休みの訪問先が、これでひとつ決まった、という感じかな!?

⬆さあこれから、宇宙の冒険の旅が!

☆東京ディズニーランドに関するお問い合わせは☎0473-54-0001、または☎03-366-5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ

■ MUSIC ■

工藤静香のニューアルバムなのだ

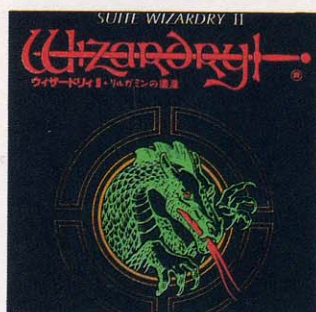
⬆CD3,200円。CT2,800円。LP2,800円。
㈲㈱ポニーキャニオン☎03-221-3232

いま、女性アイドル歌手のなかでも1、2を争う人気の工藤静香。あの細くってキュートなからだに、あののびやかな声。ほんと、色っぽいのよね。

で、3月15日に彼女の3枚目のアルバム『JOY』が新発売されます。このアルバムのテーマはズバリ〝女性〟。もちろん彼女の最新シングル『恋一夜』もはいっているのだ。作曲・編曲をすべて後藤次利が手がけたこのアルバム、全体的には70年代ロックっぽい感じに仕上がってます。

作詞のほうも、松井五郎、三浦徳子、麻生圭子などといったそうそうたる顔ぶれ。アイドルにありがちな単なる〝かわいらしさ〟だけを追求した歌詞ではなく、もっと奥行きのある女性らしさを描いた歌詞になってます。曲調こそ激しさがほとばしっているものの、歌詞のほうはうって変わってしっとりとしているのが、このアルバムの魅力になってるわけなのだ。

さて、静香ちゃんの今後のご予定ですが、3月から2度めのコンサート・ツアー(全国30ヵ所)を実施。さらなる飛躍を期待しようね。

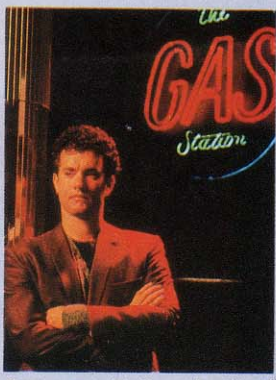
組曲ウィザードリィⅡ～リルガミンの遺産～

⬆価格はCDが3,000円、CTが2,500円。
㈲㈱アポロン音楽工業㈱☎03-353-0191

『ウィザードリィⅡ』のサウンドをシンセサイザー・オーケストラが演奏したCDが、アポロン音楽工業(株)から新発売されました。これは、作曲家であり、ピアニストでもある羽田健太郎がシンセサイザー・オーケストラのサンプリング・キーボードをすべて〝手弾き〟し、さらにN響のストリングス・カルテットの生楽器演奏がサポートしたものなのです。

千倉真理の 映画も大好き

楽しい春休みをおすごしですか？　春風と五月雨が、同時に味わえるような映画がやってきます！

パンチライン

「とうとうMマガの田中パンチさんが、映画出演？」
「そんなばかな！」
「でも、コメディー映画らしいぜえ！」
「だったら、ありえる」

⬆ニューヨークには、スタンダップコミックのクラブがたくさんある。

そんな声がチマタで聞こえてくる(？)このごろですが、日本のコメディースターは、もうちょっと出番を控えていただいて……今月ご紹介するのは、フロム、アメリカ！　〝ドラグネット〟や〝ビッグ〟の大ヒットでコメディーのトップ・スターの座についた、トム・ハンクスの登場です。

トム・ハンクス演じるスティーブンは、スタンダップ・コメディアン（いわゆる〝お笑い〟のことですね）の卵。ニューヨークのコメディー・クラブ〝ガス・ステーション〟でも抜群の人気者でした。そこへ、ある晩、乗り込んできたのが、新人のコメディアン、子持ちで人妻のライラ……。（サリー・フィールズが演じています。）

パンチラインというのは、芸の〝オチ〟のこと。ライラはスティーブンのパンチラインのすばらしい切れ味に、感嘆のためいきをもらしてしまったわけです。なんとしても、その芸を見習いたいと、ライラは彼にアタック攻撃！

⬆4月の下旬、公開予定です。ライラのあわただしい家事のシーンに、自分の姿をみたような気がした。

最初こそ、彼女のマトワリツキを面倒くさがっていたスティーブンも、彼女のコメディーに対する熱意と才能にひかれていき、ついには、彼女の家に電話まででしてしまう。しかし、彼女の家には、彼女のことを心から愛するダンナさんと、娘たち3人。ライラにとっても、家庭は大事。でも、コメディーと、その才能を認めてくれたスティーブンも離したくない！

〝泣いてるうちに笑っていた〟と、ロスアンゼルス・タイム紙がほめていたけど、本当にしっとりしてくるコメディー映画です。自分の人生で、「これだけは、どうしても続けていきたい」っていうものを持つことのすてきさも教えてくれるし……女性はもちろん、男の子にも、わかってもらいたい作品です。

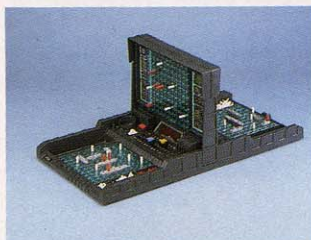
■ GAME ■

くねくねへびゲームなのだ

なんだかエジプトの臭いがプンプン漂ってきませんか。これ、4月下旬に(株)トミーから発売される、電動アクションゲーム『魔宮の伝説』なのだ。この奇妙キテレツなゲーム、ルールはいたって簡単。宝物5種類をヘビにセットし、スイッチをON。各自が手にサーベルを持ち、ぐるぐる回るヘビから宝物を取り出す、というもの。もちろん一番早く宝物をすべて取り出した人の勝ち。

⬆価格は2,600円なのだ。㊞㈱トミー☎03-693-1031

⬆サーベルの表が初心者用、裏が上級者用になっている。

コンピュータ海戦ゲームバトルシップ

⬆一人遊びもできる。単3電池4本使用。8,800円。㊞㈱野村トーイ☎03-862-2575

さてさて、かなり本格的なゲームのご登場です。(株)野村トーイから4月中旬に発売予定のこの『バトルシップ』は、子供から立派な大人まで夢中になっちゃうゲームというウワサ。なにしろこのゲーム、コンピュータが内蔵されちゃっているのだ。

プレイヤーは敵味方にわかれ、それぞれがカンや推理を働かせて相手の艦隊をミサイルで攻撃しあう、というゲーム。相手を先に全滅させたほうが勝ち、というわけだ。本物さながらのミサイル飛来音と爆発音で、より楽しめます。

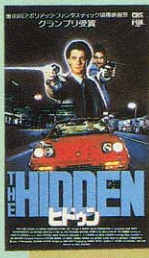
■ VIDEO ■

太陽の帝国

あのスティーブン・スピルバーグがJ・G・バラードの自伝的小説を映画化した。これは当時大ニュースだった。特にバラードのファンは、彼の描く暗い世界とは対極をなすような資質の持ち主スピルバーグがメガホンと取るというので心配でしょうがなかった。が、でき上がった作品を見て、ホッとひと息。スピルバーグはしっかり〝リキ〟を入れて、バラードの独自の世界を映像化しようとガンバッていたのだ。

第2次世界大戦中の上海で、両親とはぐれ、ひとりで生きていくことを余儀なくされた英国少年の〝未知との遭遇〟を、スピルバーグはほぼ原作に忠実に映画化している。とはいっても原作の持つ〝死の臭い〟が感じられないのは残念だが、上海の街を再現したモブシーンなどには映画ならではのスペクタルがあって、彼の映画に対する意気込みを感じることができる。やっぱスピルバーグってスゴいと思っちゃいましたね。

●発売/販売元
ワーナー・ホーム・ビデオ
●発売中/152分/16,800円

ヒドゥン

かの『ロボコップ』をさしおいて、見事アボリアッツ・ファンタスティック映画祭（というSFホラーものじゃあ権威ある映画祭があるのね）のグランプリに輝いた作品だ。

まず、その受賞がうなずけるパワーに驚かされる。娯楽の要素が何でもブチ込まれたSFホラーアクションなのだ。どういうわけかヘビ・メタとハデな事が大好きなドロドロエイリアンが人間に取りついて意のままにあやつる。それを阻止しようとする凄腕刑事とヤサ男風のFBI。激しいアクション、スプラッタ顔負けの残酷描写の連続の中で、このふたりの奇妙な友情もおさえ、ラストにはホロリとさせる仕組み。理屈抜きで楽しみたい作品であります。

●発売/販売元
CBS/FOXビデオ/日本エイ・ブイ・シー
●発売中/98分/16,500円

さよならゲーム

'88年もたくさんの洋画が封切られたせいか、上質にもかかわらずあまり話題にもならないうちに消えてしまったものが多数ある。この作品もそんな1本だ。

野球映画なんだけど、スポ根ものじゃあない。野球だけしか能のないシンプルな頭の持ち主が集まったマイナー・リーグで、ひとり知性で野球を愛してしまったそう若くない選手(『アンタッチャブル』のケビン・コスナー)と、彼の気持ちがわかってしまう野球狂の女教師の恋が、コミカルに感動的に描かれている。このふたりの野球への思い入れがすこぶるロマンチック！　後半15分は涙、涙なのだ。今回のビデオ化を機会に、ぜひ一見をおすすめする佳作だ。

●発売/販売元
RCAコロンビア/ポニーキャニオン
●3月21日/107分/15,800円

VIDEO

RHEA・ガルフォース

↑VHS、ベータ、LDすべて定価5,800円。

MSX版のゲームにもなってるアニメ『ガルフォース』の新シリーズ第1作『RHEA・ガルフォース』が、(株)CBS・ソニーグループから3月21日に新発売されちゃうのだ。前シリーズが〝宇宙〟をテーマにしていたのに対し、この新シリーズのテーマは〝地球〟。主人公たちも宇宙シリーズのキャラクターたちの〝再来〟としてイメージしたのだそうだ。予約したらポートレート・キットがもらえるのだよ。

↑問㈱CBS・ソニーグループ☎03-266-5834

BOOK

三國志ハンドブック

↑定価は1,800円。問㈱光栄☎044-61-6861

1988年度のBHS大賞でもピカッと5位に輝いた光栄の『三國志』。その三國志のハンドブックが、お膝元の(株)光栄から発売されました。このハンドブックはあのシブサワ・コウ監修だから、普通のゲームブックよりずーっとかしこいのだ。

で、この本は三國志の最重要ポイントである人材登用を中心に、登場するすべての武将のデータを紹介してくれちゃったりするわけ。

豊富な歴史資料を駆使してのゲームの歴史的背景に関する解説も、なかなか読みごたえがあるしね。

なお、光栄からこの本を3名さまにプレゼント。応募のあて先は159ページを参照してください。

CAMPAIGN

ファイナルファンタジーI、IIの夕べ

ファミコン版が爆発的人気というあの『ファイナルファンタジーII』。去年、このファイナルファンタジーのIとIIのオーケストラ版のCDとカセットを発売した(株)ポリスターが、このたび東京交響楽団によるコンサートを実施しちゃうのだ。5月20日(土)午後6時から、東京は五反田ゆうぽうと(簡易保険ホール)にて行なわれるこのコンサート、本来ならCDかカセットを買った人しか応募できない。そこで、今回特別にMマガの読者を5組10名さまに限りご招待。はがきに住所、氏名、電話番号、年齢を記入して下記へ郵送のこと。

↑締め切りは3月31日(消印有効)。いそいでね。問㈱ポリスター☎03-406-8161

●応募のあて先
〒107 東京都港区南青山5-1-2
(株)ポリスターレコード
Mマガコンサート係

EVENT

横浜博覧会

↑エキゾチックな横浜へ足を運んでみて。

今年横浜は市政100周年、開港130周年を迎えちゃうそうで、このたび大々的に〝横浜博覧会〟を開催。これは国際文化都市をめざす横浜の、21世紀に向けての出発点なのだ。ウォーターフロントに建てられた会場には、宇宙館とか、未来の乗り物HSSTとか、興味深いものがいっぱい待ってます。

●開催場所：
みなとみらい21地区
●開催期間：
1989年3月25日(土)～10月1日(日)
●開催時間：
3月25日～4月27日 AM9:30～PM6:30
4月28日～9月30日 AM9:30～PM9:30
10月1日(最終日) AM9:30～PM6:00
●入場料金：普通入場券(当日券)
大人 2,800円 高校生 1,800円
中・小学生 1,500円 幼児 500円
※幼児：満4歳以上、小学校未就学児

↑問㈶横浜博覧会協会☎045-212-8600

CAMPAIGN

沙羅曼蛇・ワールドクイズキャンペーン

↑応募してね。問㈱コナミ☎03-264-5678

●問題●
○にあてはまる文字を答えて官製はがきでご応募ください。
Q1.シリーズ第3弾のタイトル名は？
ゴー○○ーの野望
Q2.ステファニーが恋する若者の名前は？
ダ○○

コナミのオリジナルアニメビデオ『沙羅曼蛇 ゴーファーの野望』の発売をもって、この人気シリーズも完結しちゃうとか。そこで、コナミがクイズキャンペーンを実施しちゃうのだ。官製はがきにクイズの答えと、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業を記入して下記へ応募してね。特賞AVコンポ、2等CDプレーヤーなど賞品は豪華だ。締め切りは3月31日。

●応募先
〒101
東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ(株) 沙羅曼蛇・クイズ係

↑こういう賞品がもらえるんですよー！

PRESENT

シューティング好きのキミも、シミュレーション好きのキミもおおよろこびの内容になりました。締め切りは4月8日。

R-TYPE

いま大人気の『R-TYPE』をアイレム販売(株)から5名のかたにプレゼント。話題沸騰中のソフトがタダでもらえちゃうなんて、ありがたいじゃないですか、ねぇ。かなりの倍率が予想されるけど、まっ当たるもはっけ、当たらぬもはっけ。ものは試し、で応募してみてよね。

ファイナルファンタジーⅡのホルダー

ファミコン版の『ファイナルファンタジーⅡ』のカートリッジホルダーを(株)ポリスターより10名様にプレゼント。ファミコン用だけどMSXのROMカートリッジも楽々とはいってしまいます。特別な1本を入れてみるのはいかが？

♥ごめんなさい

MSXマガジン3月号のMSX NEW SOFTの20ページの記事のなかで、『魂斗羅』が2DD版、との記載がありますが、これはROM版の誤りでした。また、ビデオRAMが128K、とあるのは64Kの誤りでした。

次に、同じく3月号のMSXゲーム徹底解析の76ページの記事のなかで、『エグザイルⅡ』がROM版との記載がありますが、これは2DD版の誤りでした。ここに訂正させていただきます。

読者のみなさま、及び関係者のみなさまに大変ご迷惑をおかけしました。ほんとうにごめんなさい。

なお、編集部あてのお手紙のなかに、どの係宛てのものか明記されていないものが多数あります。お手数ですが、必ず『○○係』と明記してください。また、記事に関するご質問は、郵便ではなくお電話でお願いします。

MSX2+パワフル活用法

3月号で紹介した『MSX2+パワフル活用法』の本を5名のかたに、ディスクアルバムを3名のかたに、(株)アスキーよりプレゼントなのです。もちろんディスクアルバムはMSX2+版。この本でじっくり研究してからMSX2+を買う、っていう手もあるよね。なお、本かディスクアルバムかの別をはっきりと明記してください。

真・魔王ゴルベリアスのテレカ

MSX1版からMSX2、MSX2+兼用版に描き直された『真・魔王ゴルベリアス』。RPGファンにはこたえられないバージョンアップだったよね。で、このゴルベリアスのテレホンカードを(株)コンパイルが5名のみなさんにプレゼントしてくれちゃうのだ。

これから注目株のゲームだけに、このテレカはねらい目だと思う。

♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーション　プレゼント係　○○希望

あっぽ、しましま、ぐーぐぐー、だよ!

いつも疲労困憊 MSX通信

世界のおみやげ

永久保存版

今月は、ぐっと趣向を変えて、グローバルな雰囲気で、世界のおみやげ品を、一挙大公開してしまうわけ。日本人は、とかくおみやげ品を好むもの。いろんな思い出を、おみやげに詰めこんで、さあ、歩け歩け！

仕事柄われわれは、よくいろいろなところに出かける。それは出張であったり、取材であったり、逃避行であったり……。いろいろである。そして、その思い出は、記事や企画という形になって、後世に残っていくのだが、それにもまして、後々に残ってしまうのが、そのときに買ったおみやげである。おみやげ。こどもが、お父さんの出かけしなに、「パパ、明日もホームランだね」とわけのわからんことを言うのではなしに、「パパん、おみやげ買ってきてねん、パパん」などとホステスさんが言うのではなしに、「お父さんおみやげね」。その光景には愛っぽいものがある。さあ見てみよう。M通が集めて机の上にただただ転がっている、世界のおみやげを。

1 富士山のコップ

⬆富士山の5合目に登ったときに購入したもの。ステンレス製で、とってもキャシャ。ちょっと強く握ると、こにゃっと曲がってしまいそう。しかし、富士山5合目で買ったので、うれしい。

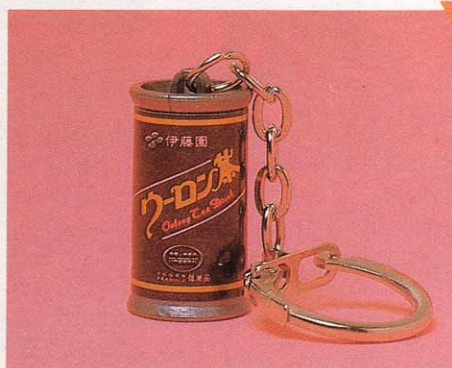
2 聚楽のコースター

⬆ホテル聚楽に行ったときにいただいたコースター。あの、マリリン・モンローさんのそっくりさんの描がかれたもの。ワクワクトンガというのは、ホテルのなかにあるパブの名前である。

3 鳥(2種)

➡左側の鳥さんは、押すとぴゃーぴゃー鳴く、丸の内近辺で購入したもの。右の鳥さんは、田中パンチがファミリーレストランのデニーズで購入。とてもかわいい。左のは口の形が、いや。かわいらしくない。

4 キーホルダー

➡Mマガ編集部の近所のコンビニエンスストアで、烏龍茶の1.5リットルの瓶を買ったときに、ついてきたキーホルダー。これも、そのときの思い出を心に刻みこんでくれる立派なアイテム。だから、おみやげ。

5 携帯用おみくじ(阿蘇)

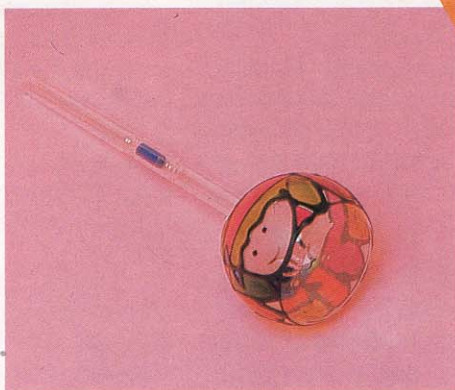
⬆阿蘇山の草千里のおみやげもの屋さんで1年ほど前に購入した。今でも、なにかのときに、今日の運勢はなにかな？　と、このおみくじを引く。中吉ならばよし。凶なら、吉が出るまで引き続ける。おみくじの意味なし。ほえほえ。

6 ライフツールもどき

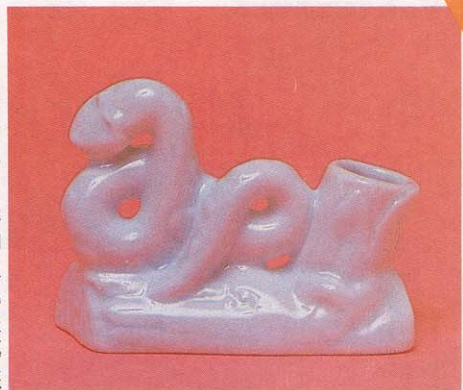
⬆これも、阿蘇山草千里で購入。なんかよくはわからないのだが、アウトドア派の遊び心をくすぐってくれるアイテムだ。罐切りや栓抜きとしては、なかなかの機動力を発揮してくれている。こういうのは、へんで、使えるので、いい。

7 ミニカー(おまけ)

⬆これは札幌のお菓子屋さんで買った、お菓子のおまけのミニカー。お菓子屋さんで、お菓子と称して、ほとんどおもちゃのようなものを売っている場合がある。数個のアメが内蔵されていれば、お菓子とみなされて、お菓子屋さんで販売できるようである。

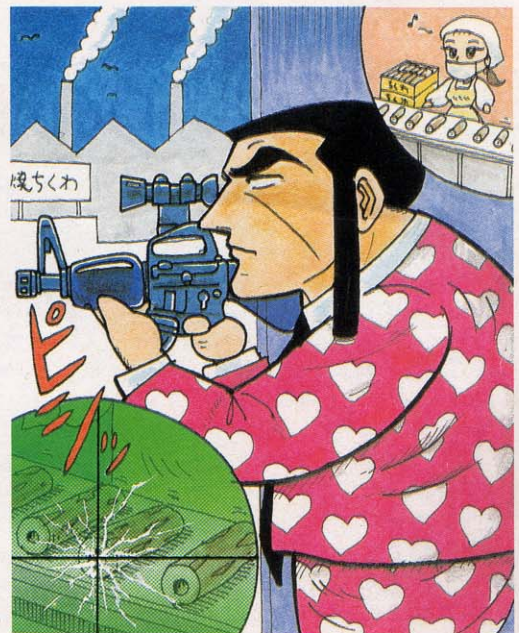
8 びーどろ

⬆これは、浅草のおみやげ。びーどろは、切手趣味週間の「びーどろを吹く女」で有名かしらん。ぽっぺんとも呼ぶらしいな。息を吹くと、ペッコンという音を発する。あんまり強く吹くと割れる。あ、あたりまえだわね。

9 楊枝入れ(大和館)

⬅ラメン田川がネット上で知り合いになった、伊東の大和館の方が、編集部に送ってくださった、巳年にちなんだ、蛇の楊枝入れ。これは、いいものである。来年は、ぜひとも、馬の割り箸入れを送ってくださいね。

10 お人形さん

⬆アメリカで買った、また最近放送が始まったセサミストリートのなかの登場人物である、ビリー。よく見るとWEST GERMANY製と書いてあった。なんか情けないが、もっとなさけないのは、これを日本の雑貨屋でみつけたこと。

11 ウォッシャー液

⬆これは自分で買ったおみやげ。このM通のイラストレーターである桜玉吉先生の事務所からの帰社途中に、オートバックスで購入。すぐ車のタンクに入れようと思ったんだけど、そのままほったらかしになったので、おみやげ化した。

新コーナー 疑似替え唄

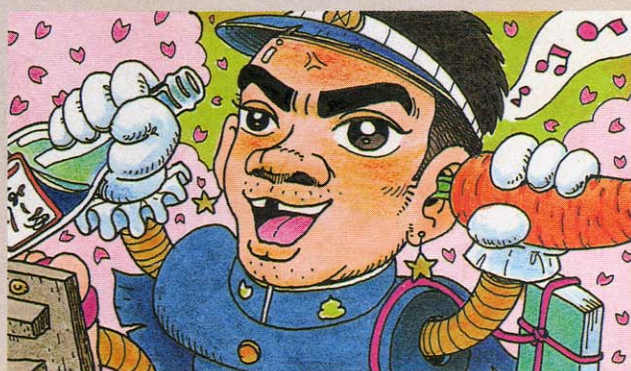
新機軸の展開だ。疑似替え唄の登場である。疑似替え唄とはなにか、その内容をご説明しよう。

こういうときは、実際に例を示して説明すればいいんだな。えーとね、たとえばこういう感じなのである。童謡のぞうさんの疑似替え唄である。「ぞーさん、ぞー·さん、おーはなが長いのね、ぞーよかあさんも、なーがいのよー」。さて、賢明な読者諸氏にはおわかりと思うが、「ぞーよ、かあさんも」となるところが、「ぞーよ、かあさんも」というふうに変化しているわけである。

これが疑似替え唄なのである。

ではこれから、みなさまがたよ、どんどん疑似替え唄を応募してきてほしい。じゃんじゃん送ってきてくれたまえ。ばっははーい。

のんのんのん。なんだって、疑似替え唄のコンセプトがわからないって？　普通の替え唄とどこがちがうんだって？　そういえば、そうね。まあ、ひと言で言えばですね、変わっているようで、あまり変わっていない、しかしどこか変わっている。そんな替え唄なのである。さあ、問題は提起したぞ。あとは、みんなに任せる。料理の仕方は、諸君に委ねた。もう帰る。

マヌーな学生生活

学校出てから十余年、いまじゃしがない編集者。しかし、そういう一般社会に対応できない編集者にも、この多くの読者のみなさんと立場を同じくした、学生生活は存在したわけである。

ちなみに、中学生、高校生は、生徒である。大学生や専門学校は、学生である。だから、高校生が自分のことを学生と称するのは、おかしいと思う。だからいっちゃだめ、よーん。めっ。

さて、マヌーな学生生活とはなんなのか？　さあ、なんでしょうか？　学生時代の2年なり4年は、社会流通人間の予備軍なのである。だから、予備に徹しなければならないのである。学生生活を、社会人のように過ごしてしまった人は、ある程度社会流通人間に落ち着いてしまった時期に、「ああ、学生のころに、もっと遊んでおけばよかったなあ」。そんな感じになってしまいがち。また逆に、あまりに社会流通人間としての準備ができていなかった人は、24、25歳ぐらいで、あせってしまう。

ほんじゃあ、どうすればよろしいのか？　どうすれば、いいんでしょうねえ。わたしゃ、わかりませんですわ。

ひとついえることは、まあなんでもおやりなされと、そういうこと。欲を深くして、なんであっても極めれば、のちに使えるようになるものですわ。マヌー！

MSX新作ゲームレビュー(うそ)

こんなゲームがあったら、いいな。なんていう思いで、このコーナーは作られています。あ、うそです。こんなの売れねーよな。

魂卑羅

ゲームメーカー・モナミの強烈アクションゲームが、ついにベールを脱ぎ脱ぎ！　ゲームセンターなどで爆発的人気を誇っていたゲームが、ついに、MSXに移植されたのだ。その名は『魂卑羅(コンピラ)』。ゲームの概要を、日本の公用語である日本語をフルに利用して説明してみよう。

きみは、ある一定時間内に、船に帆をかけ、なおかつソフト付属の音声認識ボードのマイクロフォンに向かって、きんぴらごぼうを食べながら、ちんぴらを相手に、札びらを切りながら、エビぴらフを注文して、「しゅらしゅしゅしゅ」と言わなければならない。その、「しゅらしゅしゅしゅ」の声が小さすぎても、あるいは大きすぎても、あっさりとゲームオーバーになってしまう。世界初のリアルタイム超激カラNEWパンチザウルス的音声認識ゲームソフトウエアなのだ。

またこのゲームは、同時に5万人までの同時プレイが可能（ただし5万人用のインターフェイスは別売り。価格は50恒河沙ドラクマ。ちなみに、10恒河沙は、10の53乗である）。また、専用インターフェイスを接続すれば、ハイビジョンテレビにも対応しているという、すぐれものなのだ。それでは、風向きを計算にいれながら、がんばってどんどんと、船に帆をかけていき、しゅらしゅしゅしゅと言ってくれたまえ。

↑さあ、ふたりで、帆をはろうぜー！

↑ひとりやられたけど、やったぜー！

Dark Side アブMSX通信!!

春に舞う、田中パンチ。

【 4月によせて 】

4月という月は、やはり特別な月ということになろう。巷には進とか、新とかがつく単語が氾濫し、やたら、フレッシュな気持ちになってしまう人々が、ぞろぞろ出てきてしまうのである。

しかし、そんなことは、じつは小さなことなのだ。4月という月の持つもっと大きな意味は、その13日という日に隠されているのである。あのね、その日はね、田中パンチのね、お誕生日なんです。そんでもって、うる星やつらの諸星あたるの誕生日でもあるし、ついでに言えば、西城秀樹の誕生日でもあるのであった。

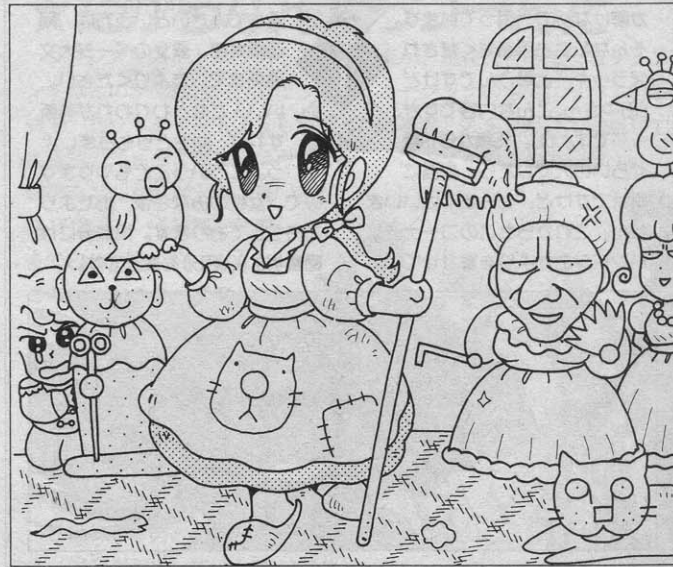
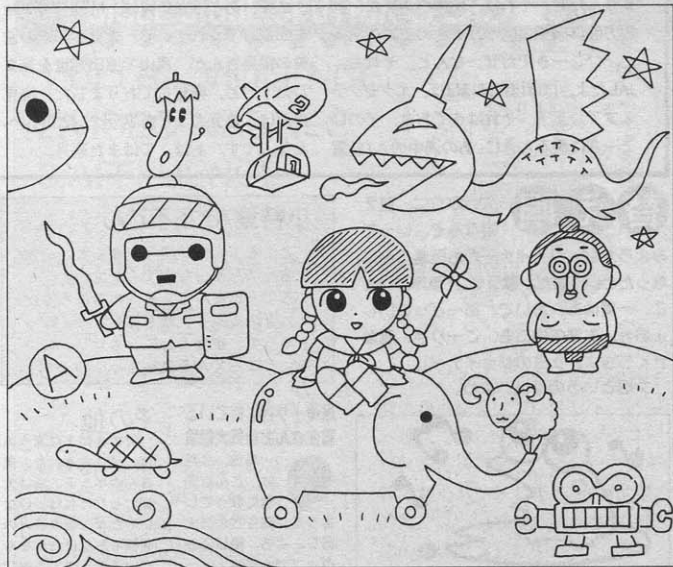
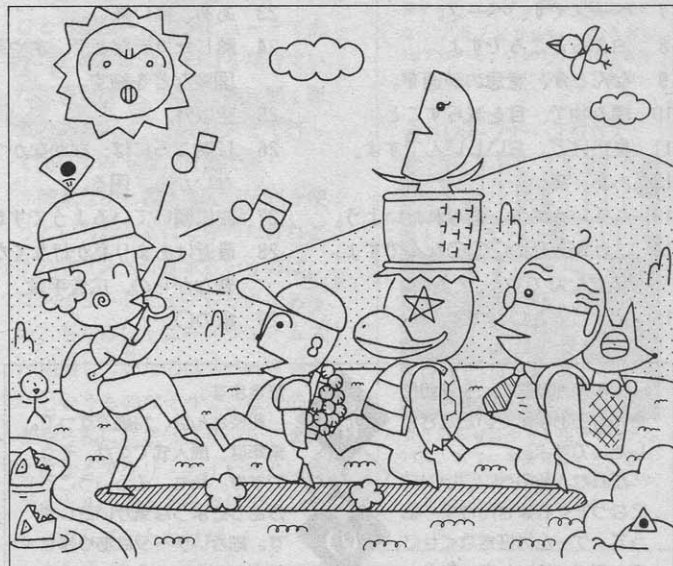
ほれ、見てみい。世界中に影響のある3人の男性の誕生日が、4月の13日に集中しているということはたいへんなことだ。だから4月号のこのM通は、いつもよりちょいと力を入れているのである。

4月記念 同じとこさがしスペシャル

この、同じとこさがしには、ものすごい量のおはがきが寄せられるのである。日本人のパズル好きにも、困ったものである。

別に、困らなくてもいいわけなのであるが、ちょっと困ったという横顔は、それは妙に気になるものである。

さて、先月号の同じとこさがしの解答である。正解は、バカボンのパパにどことなく似ているようなオヤジの目と鼻と髭みたいな部分と、空を飛んでいる鳥みたいなやつの羽と胴体と足が同じ。これでした、これ。これまった、たくさんのおはがきが、寄せては返す白波のよに、机の上に、うずたかく積み上がりました。前回のラッキーな方々は、徳島県の上田祐司くんと、神奈川県の原田恵子さん。図書券当選です。さて、では今月の問題です。今月は、スペシャルなのです。これら、3枚の絵に共通する同じとこを捜してください。いいですか、3枚ともに共通の部分だよ。2枚に共通では、だめ。今回は、むずかしーぞー。

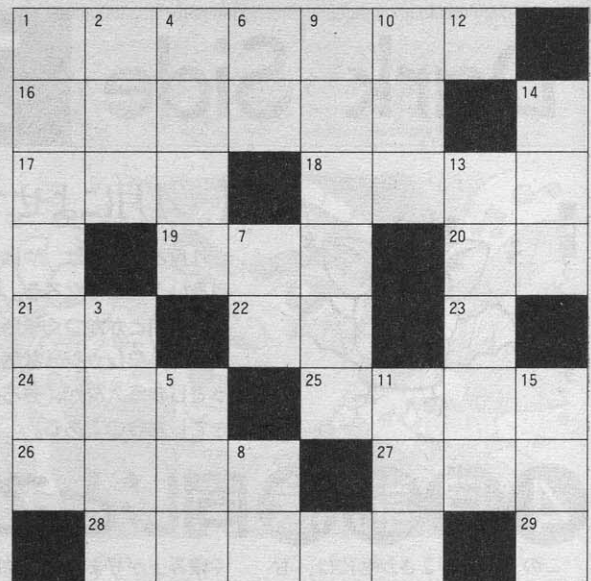
官製はがきに、あなたの住所、氏名、年齢、職業、電話番号、趣味、好きな花の名前を書いて、M通最後のページに書いてある住所に、送ってください。抽選で2名様に、図書券3,000円分を進呈いたしますです。さあて、とけるかなーん？

クロスワードパズル

こういうの、やっぱりみんな好きなのね。この、コーナーやって、よかったわ。図書券3,000円分もやっぱり、強力だったのね、ほほ。だから、みんな、また応募してください。今月はむずかしいけど。

〈タテのカギ〉

1 海にいて、ぐんにょぐにょ。で、ぽわーぽわーとしてる。
2 バレーボールのときのかけ声。
3 あ、試験だ。きたねーな。
4 あ、うろついていて、噛まれるのが怖いわあ。
5 仏教用語で、回心の意。
6 東のつぎ。
7 ベースです、ベース。
8 泊まるところですよ。
9 なんとか、意思の疎通を。
10 編み物で、目を減らすこと。
11 臭いけど、おいしいんですよ。
12 ああ、痛い。
13 こういうので、迫られたいよう。
14 これが、私の○○○なんですよ。私流なんですよ。
15 そうじゃないんです。

〈ヨコのカギ〉

1 ワカメのおとうさん。
16 あ、ヤーレン、ヤーレン。
17 礼法。
18 作り直しなのかあ。
19 古式泳法のひとつなんです。
20 ジェームスさんの、お名前。
21 ああ、大きい○○が釣れたなあ。
22 恥ずかしいところなんです。
23 ああ、痛い痛い。
24 熱したコテなどで、木や革などに図案などを施す。
25 空以外。
26 12時ごろには、なかなかつかまらないから、困る。
27 左に傾いているようですね。
28 最近はあまり見かけなくなった、昔ながらの、広告手段。
29 傘の○。

〈2月号の解答〉

全部で、これまた1,000通を越える解答をいただきました。ほとんど、正解でありました。よく、こんなにむずかしい問題を解けたものだと屁をこいてしまいました。さて、今回の賞品獲得者は、千葉県の石原久人さんと、岩手県の今野千寿さんでした。おめでとう。

ホ	ル	マ	リ	ン	■	エ	ダ
■	パ	リ	コ	■	ト	ン	チ
リ	ン	リ	ン	ラ	ン	ラ	ン
■	サ	ン	ソ	ブ	ソ	ク	■
イ	ン	モ	ウ	■	ク	■	タ
■	セ	ン	ド	ウ	■	フ	メ
ウ	イ	ロ	ウ	タ	ベ	タ	イ
シ	■	ー	■	ゲ	タ	バ	キ

淑女のページ

大阪市都島区の、今荘和枝さんからお手紙をいただきましたんですよ。

「だれか、私のペンフレンドになってくれませんか？　私って、ゲームは好きなくせに、すっごくとろいんで、なかなか解けなくて、困っています。そんな私にお手紙をくだされぱラッキーと思うんですけど(田中さん、こんな内容ですが、……ですよね)。15歳から19歳ぐらいの人でしたら、本当に幸せですけど、ぜーたくはいいません。これからもこのコーナーにドンドンおたよりを書かせていただきます」

和枝さんは、19歳ですって。来年は、成人式ですか。そうですか。私も、そういうころがあったような気がいたします。細かいデータはありませんが、こういう今荘さんと文通してみたいという方は、M通編集部、淑女のページ大文通係まで、たよりください。いい人だなとわれわれが判断すれば、仲をとりもちましょう。こういうこともやりますので、女性のみなさま、おたよりお待ちしております。掲載分には、図書券3,000円分を進呈です。

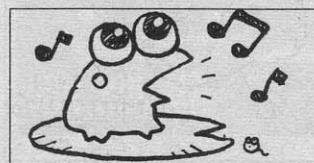
M通編集部 有名人目撃録

今月はビッグなネタが、押し寄せてしまうんだぜ。それは、田中パンチが、大阪方面に出張に向かうときのことであった。ひこーきでだぜ。なんと。それも、JALだよ。ほほほほほほほほ、エグゼクティブでしょ？　それはさておき、そのひこーきに乗るときに、あの渦中の人(前置きが長い！)、広岡達朗に会ったのじゃー。同じ便に乗ったんだよ。つかつかつかと、ダンディーに歩いていらっしゃいました。まあ、それだけの、ことなんですけどね、お年寄りの御大とうまくやって、球界でがんばってほしいと思います。がんばれ！　広岡、長島！

さて、あとはといえば、MSXマガジンを印刷してくれている、大日本印刷の営業の福見さんが、青山で原田知世を見ました！　と、興奮しておりました。福見さんは、自分のことをフックンと呼ぶへんな人です。あは。ではまた来月。

替え唄

久しぶりに、替え唄なんぞ、いってみようかな。ジョイナーがお医者さんになったという唄だ。歌うぜ。「草津よいとこ、一度はあ、おいで、あーどっこいしょおぉ、お湯の中にも、こーりゃ、花がさくうぅよ、女医のジョイナー」。

女医というのはいいよね。

小特集/ところてん

ところてんは、漢字で書くと、心太と書くのだが、なんで心が太いと、ところてんになってしまうのであろうか。それを考えると、夜も寝られなくなっちゃって、夜食として、カロリーの少ないところてんを食べちゃうの。

尾藤イサオに似ている書生さんお色気大冒険

あら、今月は、こんな面積になってしまって、書生さんも大弱り。でも、綴じ込みグッズで大活躍！

その他

波のまにまに漂うのは、使い古された、象さんのポット。海は大切にしなければいけないのだが、新人芸人の発掘もしなければならないと思うのであるぴ。

SIGUE SIGUE SPUTNIK…ってなに!?

頭にMSXのロゴを掲げたミュージシャン!

➡私もいつかこんな髪型にしたいという野望を抱いているのだった。

おーっ、ジグジグ・スパトニックだーっ！ といっても覚えている人ってそんなにいないかもしれない。このどハデな連中は、3年前に突如として出現したイギリスのバンドなのだ。

なんでそんなバンドがこのM通に登場したのか。それは、上の写真を見ればすぐにわかるのだ。よくもまあ、こんなに髪が立つなーと思いつつ右の人に目を向けると、おおっ、頭に輝くはMSXのロゴマーク！ 違和感もへったくれもあったもんじゃない。

この、頭にMSXのロゴをくっつけた人の名前はトニー・ジェイムス。パンクスの人ならピピッときているでしょ。そう、あのジェネレーションXというバンドにいたトニー・ジェイムスなのだ。パンクあがりのこの人が、なんだってMSXのロゴをくっつけているのか？ Mマガのまわし者か？

ハッタリなのか本気なのか区別のつかない部分が多かったジグジグ・スパトニックには、6つのコンセプトなるものがあった。そのひとつがホームコンピュータであったため、MSXのロゴを掲げていたに違いない。本人に直接聞く勇気のある人は、イギリスまで行って聞いてみてね。自費で。

残念ながら音楽の面でMSXを使うといったことはなかったけれど、そのサウンドの基本というのは、コンピュータミュージックであった。ちなみにトニー・ジェイムスが担当していたのはスペースギターというものだそうで、なんのことやら私にはさっぱり……。ま、とにかくアタリ・ベイビーというタイトルの曲もあるわけでコンピュータしていたわけだ。

DISCOGRAPHY

★ラブ・ミサイル

⬆イギリスのチャートで第1位になった『ラブ・ミサイルF1-11』を含む1stアルバム。ジャケットには日本語であーだこーだと書いてある。

★ドレス・フォー・エクセス

⬆3年ぶりにやっと出た2ndアルバム。すでに解散していたと思っていた人も多く、忘れたころにやってきた天災のようなもの。

SIGUE SIGUE SPUTNIK 6つの誓い!!

1. ULTRA VIOLENCE
2. VIDEO NASTIES
3. AFFLUENCE
4. ROCKETS
5. HOME COMPUTERS
6. EXCITEMENT

上に並べた6つの項目が、ジグジグ・スパトニックのコンセプトで、トニー・ジェイムスによると音楽をはるかに超えたものなんだそーだ。ええ、確かに超えてます。

さらにデビュー当時のキャッチフレーズは第5世代のロックン・ロール。それじゃ第4世代まではなにかといえばプレスリー、ビートルズ、Tレックス、セックス・ピストルズであり、自分たちはそれに続くバンドであるいうわけなのだ。こういう自分勝手な取り決めの多いバンドなのだった。

★だからなんだっつーんだ

ジグジグ・スパトニックってバンドはとにかく話題先行型だったので、ヒットチャートよりも、音楽雑誌のニュース欄でのほうがお馴染みだった気がする。当時15億円という破格な契約金でEMIからデビューしたところから始まり、変型パッケージのアルバムを出すわ、インタビューではハッタリ大会になるわ、ライブをやればホール側から大ヒンシュクはかうわで、結構笑わせてもらいました。

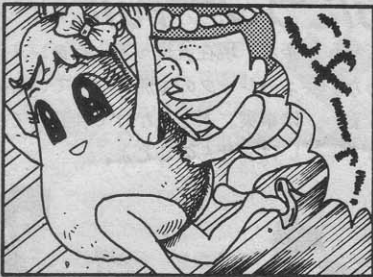
とはいうものの、3年前にジグジグがやっていた音楽が、現在流行っているダンスミュージックの主流になっているのは事実。人を見かけで判断してはいけませんのことよ。

⬆それぞれハイテク・グッズを手に集合だぁーっ。

純粋なおたよりコーナー

こらっ、そこでセンス広げて何やってんの、ダメじゃない。そんなことだからね、立派なおたよりが書けないのよっ。

きゅうりの黒魔術

スーパーハードコアアダルトロマン

最近のゲームは難しいので私はゲーセンに行ってもおかしつかみしかできません。それだけ。

（宮城県　千葉　輝久）

♨ そうなんですよ。最近のゲームって、なんであんなに難しいんだろうね。卑怯としか思えないよな。それはそうとキミはなかなか目のつけどころがいい。〝おかしつかみ〟でしょ。たいがい、あのテのものはすみっことか、人気のないような所に置かれているけど、あれってゲーセンの永遠のシンボルではないだろうか。なんといっても、成功報酬としてアメ玉とかラムネがもらえるのがいい。私は昔〝ぬいぐるみつかみ〟にコッていたので、その気持ち、よーくわかる。いつのまにか自分の机の上がやけに女の子っぽくなっていたからやめましたけど。

でも今でもぬいぐるみが家にいっぱいある幸せな編集者

何かいいバイトありませんか？僕にでもできるような。

（長野県　吉川　浩之）

♨ 私が、お答えいたしましょう。私は、思い起こせば、いろいろアルバイト、やりましたなあ。高校のときは、ステーキハウスで、ウエイターさんをやっていました。ま、夏休みとか、冬休みとか、長期のお休みの期間だけでしたけどね。本当なら学校に届けなければいけなかったんでしょうが、高校の友だちの親戚だったので、まあ問題ないだろうと、働いておりました。そこで稼いだお金は、そのほとんどが、ステレオや楽器に変身しておりました。

そして、大学に入ると、それこそバイトの人生が、始まったのです。マクドナルドで２年間。スイングマネージャートレーニーまでいきました。大阪の日本橋の、某大手量販店のパソコン売り場でもおよそ２年間。一生懸命パソコンを売っておりました。

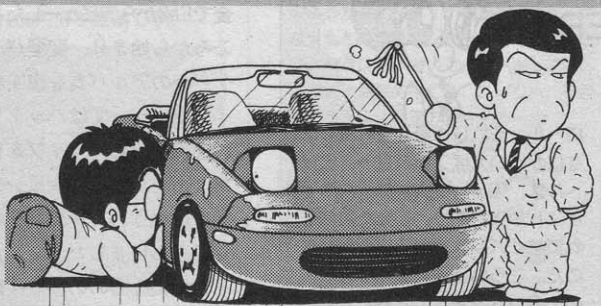
また、大学の研究室でも教授の助手としてアルバイト。いわゆるランゲージラボラトリーというやつの、外国人教授の助手というやつです。それは１年間。あと、大学の近所のバイク屋さんで、１年半ほど丁稚奉公。バイク屋さんでは、お金はもらわずに、修行をつましていただきましたんです。

そんでもって、またまた大学のころなんですが、市民会館などのPAや照明などを手伝って、おこづかいをもらっていたことも。またまた、人前でお笑いの芸を披露して、3,000円とか、もらったこともありましたねえ。いろんなイベントで。小さな劇団の効果音、音楽担

だから徹夜はやめられないの

先月、千倉真理さんがいきなりナチュラルハイになって、徹夜で静まりかえる(じつはニギヤカ)編集部を活気づけるというニュースを、現場からのリポートとしてお伝えしました。原因は、大切に持ち歩いていたディスクに、予期せぬものが入っていたとかなんとか語り継がれていますが今となっては真実を確かめようとは思いません。ただ、ハイになった後、ひたすら腹式呼吸で笑い続けていた千倉さんを心配するのみです。

しかし、事件はそれで一件落着したわけではないのです。翌日も徹夜態勢組に加わった千倉さん。ディスプレイを指さして叫ぶコトには「キャー、止めてええっ！　私の打った文章が消えていくー！ひゃー……えへっ、えへへっ……」最後に「えへっ」と笑ったかどうかは定かではないものの、また腹式呼吸でハイになってしまったのでした。原因はコーヒーカップ。千倉さんがキーボードの上に置いたコーヒーカップだったのです！

やっぱり徹夜には千倉さんがいちばんかと思います。ねえ。

当なんてのもありましたっけか。そうそう、やってたやってましたよ。

それら、大学当時に稼いだお金は、バイクとか楽器とか遊興費などに消えました。

はあ、私はいったいなにをやっていたのでしょうか？　でも、きっといろいろやってたほうが、いいのだと思います。そのほうが、きっと、大人になって、自信をもってバカができるようになるのだと思います。そうだよな、おいロンドン小林改め小林豊丸、そうだろ。きみは、東京ディズニーランドでアルバイトしていたんだってな。そうだろ、おい、小林豊丸。
「その豊丸というのは、やめてくださいよう」

やだよー。バカ。

人生経験豊富な田中パンチのバカ

社には何のために行くのでしょう？　ねえ、編集部のみなさん。

（神奈川県　松橋　伸一）

♨ そんなの仕事するために行くに決まってるじゃん！　毎日毎日身を粉にして働いて、お給料もらって、プライベートタイムをエンジョイする。そんなとこですかね。とくに編集者という職業って一のは、生活が不規則になりがちであるのよ。徹夜はもちろんのこと、2泊3日ってこともしばしばだしね(私だけかもしれないが)。

そのせいか、家に帰ってもなーんにもしないで、気がついたら眠ってた、なんていうじつに寂しい一日の過ごし方をする人も見かける。でも、それっていけないことだよね。仕事は仕事、プライベートはプライベートとキッパリ割りきって生活しなければ、惰性で生きてしまうようになるのではないか？　私はそう思う。たとえば、新年会で出会った人にいきなり仕事を依頼したり、「打ち合わせー」とかいってお酒を飲みながら清田くんの話をしたりするのはもちろん、後を追うようにニューヨークに行きたい！　などと、電話をつけたばっかりの貧乏人が叫ぶなんてもってのほかだ。そうか、そうなのか……。でも、ちょっとならいいよね、きっと。ね、いいでしょ。んで、なんだったっけ？

一世一代の大バクチを打つ編集者

し。

（福岡県　小林　佳人）

♨ おーい、なにか書けよなー！　編集部のピープルは、ここになにが書かれてあるか楽しみにしてるんだぞー。ほんとに楽しみなんだからー。マジで。だからさー、みんなも面倒がらずに書いて送ってねー。私たちからのお願いよー。

楽しいんだよねー、ほんとに。まいっちゃうくらい楽しいなあー。あと14ページ分原稿残ってるけど、楽しいなー。きっと明日も徹夜かもしれないけど楽しいよー。お金ないけど楽しいわー。髪がドレットじゃないけど楽しいねー。ようやく20歳になったけど楽しいぞー。洗濯ものがたまってるけど楽しいさー。前に小林豊丸のバカがいるけど楽しいぷー。このところ胃の調子が悪いけど楽しいんー。レゲエのディスコに行くけど楽しい。税金払ってないけど楽しいぴー。誕生日聞いてないけど楽しかったりする。ほんとに楽しいのだ。

パスポートを持ってない編集者

私はMマガの読者ですが、まだMSXを持っていません。もうすぐ手に入れたいと思っていますが、どこかですごーく安く売ってくれないかな。

（東京都　吉田　亜津子）

♨ そうねぇ、東京だったら秋葉原とか新宿に行けば安く売っているけど、すごーく安くってどのくらい？　80パーセントオフ？　なぜ80パーセントオフかというと、じつはねえ、行ってきたんですよ、バーゲンに。Mマガ編集部の近所のビルで80パーセントオフのバーゲンをやっていると聞き、会社をこっそりぬけ出して行ってきたのだ。

会場に着いたとたん、ものすごい熱気で息が苦しくなり、口をパクパクしながらも奥へと進んでいったところ、突然目の前に現われたのがかっこいいスーツ。45,000円がなんと9,000円に！　しかも私によく似合う!!　買うぞーっ。

……あとで思えば、そのとき買ってしまえばよかったのよねえ。ついその場から離れたばっかりに、3分後には一着しかなかったそのスーツはほかの女性の手に。えーっ、私のほうが絶対似合うのにー。そのあと私は、もしかしたらスーツを手離すかもしれないと思い、その女性がレジでお金を払うまで、ずっと尾行したのであった。しかし、必死の行動も空しく、その服は9,000円と引き換えに連れ去られてしまったの。あーあ。

気がついたら汗びっしょり、顔は脂ぎっちゃうし、このままではあんまりくやしいので、お葬式に着るようなワンピースを買ってしまった。やっぱり、仕事さぼってバーゲンなんか行くと、ロクなことないわね、ほんとに。

バーゲン好きの編集者

あー、よかった。今月も4コママンガが1本増えてたらどないしよう……と思い悩んでいたのですが、ぐるんと見渡した限りでは2本のようです。さ、来月はどうなるのでしょう。確かなコトは誰にもわからぬ、です。

そんなわからぬことはほっといて、おたより書いてください、ね。あまりに純粋で、そしてすばらしいおたよりなら、それなりに扱わせていただきます。

〈あて先〉
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　MSXマガジン編集部
MSX席替え性方向音痴係

さよならさよならさよな

MSXよ！

とろける2ページ

はっはっはっは。え、なにがそんなに面白いかって？　これだよこれ。ここがさー、こうなって、なんと、こうなってしまうんだから。なっ、面白いだろう？　えー、見えないの。ほらほら、ここをよーく見てよ。どこだよ？

早くも新展開だぜー！
ちわきまゆみの肉躍る

お姉さんが教えてあげるっ♥

こんにちは、菅沢です。日々の生活を振り返ってみると、反省するところも多多あります。とても他人の悩みや相談にお答えできる立場ではないのですが、今月はちょっとマジメです。

それでは、さっそく匿名希望の女の子からのお便り。「私は女子校に通っている女子です。じつは、先生に答えてほしいことがあります。それは、女子の先輩を好きになってしまったんです。学校が女子校なのだからでしょうか。それにこういうことってヘンなことなのでしょうか？　ちょっと心配です。どうか教えてください」

私も女子校に通っていたので、あなたの気持ちはよくわかりますよ。ヘンというよりもあたりまえのことですよ。あなたは〝女の子に恋してる〟と思って心配してるのでしょうけど、きっと恋ではなくて憧れだと思います。自分から積極的に行動して楽しい学校生活を過ごしてくださいね。いつカッコイイ男の子が現われて、友情なんかそっちのけで恋に夢中になるか、わかんないですから、ねっ！　私の場合もそうだったし。ねーねー、これのどこが〝すぺしある〟なのー？

⬅いつもより真剣な表情だった。やるときはやるね。

今月の一口メモ

●くだらないこと、面白いこと、ためになること、三味線に琴、ヘンなこと、藤田まことなどを50字以内で送ってね。ここに掲載された人にはMマガのシールをあげるからーん。

新コーナー　Mマガ内部事情

首周クルブシ（以下首周）　というわけで、こんなコーナーが始まってしまいました。

桃栗多希子（以下桃栗）　んーなのいきなりいわれたって困るよ。

首周　ここでは、編集部内の内緒話を暴露してしまおうというコーナーなんだよ。たしか。

桃栗　うーん、そうね、あんたのウワサならまかしといてよ！

首周　なんだよ、いきなり。

桃栗　ウワサによればいろいろやってるんだって、あんた。

首周　おいおい、なにがだよ。ウワサ話とかいっても、ヘンな話だけするんじゃないんだから。第1回なんだから、上品に……。

桃栗　自分で自慢げにいってたじゃない、新年会のときとかもさ。まったくエッチな野郎だ！

首周　でもさー、あれは酒の席だったからいったんだよ。あーん、もういいよー（フォロー）。それより今が大切なんだから。

桃栗　あのコでしょ？　どうなっちゃったのよ、このスケコマシ！　私、許せないわ。

首周　だからー、そんなんじゃないって。っもう、勘弁してよ。

桃栗　テレるなよ。そのコと会えるからって、トイレでおめかししてたのを知ってるんだからね、私。女のコは、コイツに惚れるのだけはやめましょう。

首周　もういいよ、あとでいいように書き直すから、こっちで。

桃栗　で、あのコにこれからどういうふうにアタックするの？

首周　あのね、まだそんなこと考えてないよ。まだまだね。

桃栗　よし、私がアドバイスをあげよう。あのコがレゲエが好きだとかいってたから、まずは頭をドレットにするんだ！

首周　やだよ。せっかくパーマを直毛にもどしたのに。

桃栗　あーあ、あの頭ね。毎晩いやらしいコトばかり考えていると、ああいう頭になるんだろ。知ってるんだよ、いろいろ。

首周　う一来月はもっと格調高い話をしようよ。ねっ（冷や汗）。

2ヵ月にわたってくだらない話題でお茶を濁された謎の死体は、死後3ヵ月目にしてようやく鑑識課の手にわたった。身につけていた田子手帳やダニなどから、被害者の名があがった。砂車牛吉73歳、イナセな村の鍛冶屋だ。

カベに技ありクロードチアリ

へいへい、セニョール！　おかげさまでぞくぞくとレトロゲームの技が送られてきているぞ。で、今月はそのなかからチョイスしたものを紹介しようと思う。

新潟県の辰島幸子さんが送ってきたのは、アスキーの『レッドゾーン』のステージセレクト。まずエスケープキーでポーズをかけたち、フルキーの1から4までのキー（このキーは1から順に1、2、4、8という数字に対応している）を押しながら、同時にセレクトキーとバックスペースキーを押せばグーです。たとえばステージ14をプレイしたいのなら、8＋4＋2＝14なので、それに対応しているキー、つまり2と3と4のキーを押せばいいってことです。わかりましたか？　レッドゾーンは疑似3Dのシューティングゲームですね。辰島さんにはMマガ特製のイカしたテレカとシールをペアでお送りします。さ、みんなもこの調子で！

天使のGペンコーナー

●送んないとやめるぞ！

ポンコちゃんだよ

はい、今月は東京都のポンちゃんの作品ですよ。おー、プロみたいなペンタッチ！　いいぞーいいぞー！　みんなもこれと同じ大きさでバシバシ送ってきてくれ。ほしいゲーム名も書いてよおー。

●今月のリレー小説は、月刊明星で「一緒に仕事をしたくない男性ナンバー1」に選ばれた(うそ)、ラメン田川水胞さんの作品です。

おやつの時間

お菓子をほおばりながらMSXしてる(動詞扱い)人って多いんじゃないかな？　ゲームをプレイする自分の横にはお気に入りのお菓子があるって、ベストな環境だと思う。お腹がすいたらスナッチャーっていうしね、最近は。そこで、このコーナーでは変な名前や形をしたお菓子などを募集、紹介しようというわけ。とくに観光地などで売られている〝銘菓○○〟なんてヤツのなかには、面白いネーミングのものがあるぞ。現物を送ってきてもさしつかえないぞ。腐ったのは勘弁してくれよ。お腹こわすから。で、採用者は3,000円分の図書券がもらえるってスンポーさ。

デザインの心は母心　押せば命の泉アキ

方端からやっつけろ

おいおーい、なんでこのコーナーにこんな関係ないイラストがはいってんの？　え、意味ないのぉ、このイラスト。てめぇさては必殺意味なし芳一を使ったなあ！　というわけで前フリがちょっと長めの母泉です。そして私がデザイナーの中田カウス・ボタンです。あー、今月も忙しいぞーおーぅおー。とかなんとかいってるうちに、あら、もう行数がないわ。わーん(泣いている)。あっそうそう、もし読者のみなさまのなかでイラストがお上手な人がいらしたら、脈拍数（1分間)を明記の上、「押せば命の泉谷しげる」係まで送ってくれると、なんかきっといいことがあるかもしんないですよ、たぶん。

編集部注：今月は筆者が過労のため、ここまでしか掲載できませんでした。すみませんでした。なんだか忙しすぎてみんな隊長を、もとい体調を崩しています。春だ春だとうかれていると、ついついボーッとしてしまいますね。みなさんはバランスのとれた食事と規則正しい生活を送ってくださいよ。私たちの分まで……。

今月の西川峰子

なぜか人気があるんだ、このコーナー。人気があるっていいことだから、ここで喜んでおこうか。ちくしょう！（←バカ）

今月は、スタジオB4のデザイナー、吉原やすのりさんからのプレゼントだ。ちなみにここでのデザイナーっていうのは、えーっとね(考えてるようでホントはヘンなコトを想像してる)、おっと危ない。あ、そうそう、早い話が各ページのレイアウト(いわば設計図のようなものです)を考えたりしてくれる人のことですよ。

プレゼントはカエルとカルガモちゃんのぬいぐるみを各1名様に。はがきにキミの小腸の長さを明記の上、どんどん応募してくれよ。かわいいんだからー、とっても。

⬅ボウリングのため、仕事するヒマがないほど忙しい彼。

きまずいのっていや

怪獣と仲よしになれる

ヘイ、ナンシー。ご機嫌ななめだね。豊島園までタクシーで送ってあげたのに、なにをそんなに怒ってるんだい。キミのために新しいコーナーを作ってあげたというのに。ほら、キミがおたよりを送ってくれるなら、素敵なプレゼントをあげるよ。テレカとかゲームソフトとか図書券とかさ。だから、まだアメリカには行かないでよ。なんてねー。よけいな私情はおいといて、あて先だよーん。ほほーい。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
MSXよ！
電話をつけちゃいましたの係

リレー小説(2) 疑惑のMSX

近所では「このヒョウロクダマ！」と呼ばれ評判も上々だった彼。そんな彼が殺されるなんて……。お金持ちだし裏で悪いことしてるし。しかし、1点だけフにおちないことがあった。それは……（次号の最終回を待て！）。

鹿野司の 人工知能うんちく話

第2話　チューリング・テストの巻

コンピュータと自由に会話をする、ということは、これまでも多くの人が夢見てたことだ。そうなったとき、コンピュータは、はたして人間と同じように知性を持っていると言えるのだろうか。また、知性を持っているかいないかを、どうやって判断するのだろうか？

コンピュータとの対話プログラム

機械は果たして、人間と同じような知能を持つことができるのだろうか。この問題は人工知能の初期（つまりコンピュータの草創期）から、いろいろな形で議論されてきたものなんだよね。

たとえば古くは、前回紹介したバベッジの解析機関のプログラムを書いた、世界最初のプログラマー、エイダ・ラブレース伯爵夫人が、これについての考察を書き残している。それによると、解析機関（つまりコンピュータ）はどんなに巧妙に知的作業をこなすことができたとしても、結局はプログラムの指示に従って動くだけで、人間と同じ知能（創造力）を持つことはないだろうと結論している。

これに対して、アラン・チューリングは、1950年に〝計算機械と知能〟という論文を発表して、そうではないといっている。つまり、もしエイダが現在（といっても、今から40年も前だけど）の電気機械を見て、それが試行錯誤的な方法で学習を行なえそうなことを知っていたら、機械に創造性が芽生えないなどとは思わなかったろうといっているんだよね。

ところで、このチューリングの論文は、あとにチューリング・テストと呼ばれるようになった〝物まねゲーム〟の提案をしたことでも、非常に有名なものだ。

この物まねゲームは、離れた場所にいる質問者が、男女２人にテレタイプライターを使って質問することで、相手が男性か女性かを見分けるというものだ。そして、この男女のうちの一方を機械に置き換えたとき、どんな質問者も人間と機械の区別がつかないなら、相手が知能を持つ存在といっていいのではないかといっている。ようするに、こちらが知性の限りをつくし話しかけたとき、相手がそれについてこれるようなら、たぶんそれは知能を持っているといっていいだろうというわけ。

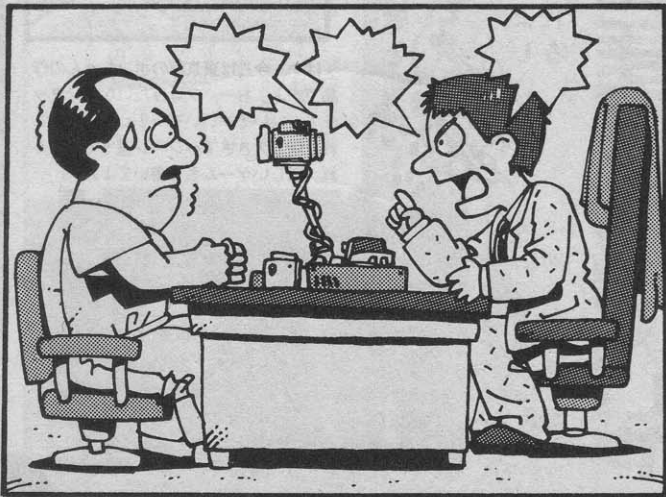
この論文の中でチューリングは「……私は約50年のうちに、100億ビット以上の容量があるコンピュータを使って、普通の質問者が５分ぐらい質問したくらいでは、70パーセントの確率でしか正解できないような、物まねゲームの相手をプログラミングできるようになると思う」といっている。

100億ビットというのは、10ギガビットのことだから、この予測はあてずっぽうにしても、ちょっと信じられないくらい正確でリアリティーがある。確かに1948年にはトランジスタが発明されていたんだけど、この当時に現在のような高集積化技術が可能になるだろうなんて、誰も考えもしなかったわけで、それにもかかわらずこんな予測のできた彼は、真の天才だったなによりの証拠だと思う。

もしチューリングが、もう少し長生きしていれば、コンピュータの進歩のしかたは、今とはだいぶ違ったものになっていたに違いない。非ノイマン型の決定版なんてのが、案外早くできていたかも知れないような気さえする。この人はそれくらいの天才なんだよね。

しかし、残念なことに彼は1945年に42歳の脂の乗り切った時期に自殺してしまった。彼はゲイだったんだけど、当時、ゲイは刑事罰の対象で、投獄されたり社会的な非難を受けて精神的に耐えきれなくなったようだ。ゲイも市民権を得たのにね。ああ、もったいない。

さて、チューリング・テストは、まあ、知能の定義としては、けっこうスジの通ったもののひとつであることは間違いない。

ただ、これで完璧かというと、必ずしもそういうわけではないんだよね。だいたい、こういうやり方では、テストに合格できない人間がけっこういるんじゃないかと思う。たとえば、チューリングというのは、今のハッカーの最初の人といってもいいような超変人で、ものすごい知性を持っている反面、ものすごい偏りもあって、社会的に適応できない面が多々あった。だから、彼がチューリング・テストを受けたら、きっとパスしなか

ったのではないだろうか。

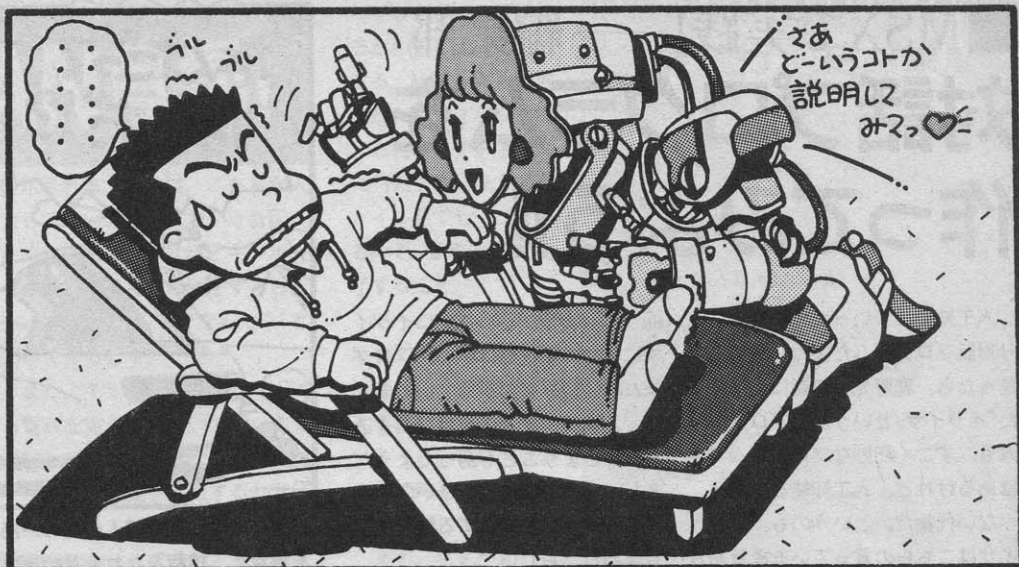
それにこの方法では、相手の知性を試験者の主観だけで判断することになってしまう。もし、そうではなくて、会話だけで相手に知性があるかどうか正しく認定できる客観的な基準をきちんと定式化できたとすると、それを満たすようなプログラムを書くのはそれほど難しいことではないだろう。

こういったチューリング・テストに対するアンチテーゼとして、フィリップ・K・ディックの〝アンドロイドは電気羊の夢を見るか〟あるいは、映画〝ブレード・ランナー〟にでてくる、〝フォークト・カンプフ・シンパシー・テスト〟がある。

これは、人間と、人間そっくりなアンドロイド(レプリカント)を見分けるテストで、瞳孔の大きさを見ながら、次々にでたらめな言葉を聞かせるというものだ。この言葉の中には、ときどきショッキングなイメージを持ったものが混じっている。そして、人間には、ショックを受けたり、嫌悪感を催すことに出会うと、瞳孔がキュッと縮む性質があるんだよね。そこで、この瞳孔の反射の違いによって、人間とアンドロイドの〝人間性〟を的確にみわけようというのが、このシンパシー・テストだったわけだ。

だけど、これって多分に魔女裁判的なんだよね。そのため、バウンティ・ハンター(ブレード・ランナー)である主人公は、さんざん悩むわけだ。ましてや、テレタイプライターなんていう、間接的な方法でしか接触せずに、知性が見分けられるのだろうか、ということにもなる。

また、いずれにしても、人間はいつでも知的な会話をしているのだろうかというと、どうも疑問が残るんだよね。

たとえば、つまらない会話を長々と聞かされるようなときは、ついつい「そうですね」とか、「はあ」とか適当に相槌をうってごまかしちゃうことはよくある。

あるいは、好きな女の子と話しているときみたいに「にゃあにゃあ」とかなんとかいって、とにかく言葉のやり取りをするだけで嬉しくて、会話の内容とか意味なんて、ほとんどどうでもいいなんてこともある。こういうのって、実は顔見知りの世間話にだってよくあることだし、友人どうしでバカ言い合ってるのだって、けっこう多いような気がする。

こうしてみると、論理的な情報交換としての会話というのは、実は会話という行為のうちの、ほんの一部分しか占めていないのかも知れない。その証拠に、初対面の人なんかと話すとき、話題がなくて困っちゃったりすることがある。もし会話の目的が情報の交換ということなら、こんなふうに困ることなどないはずだ。困っちゃうのは会話を弾ませないと、感情的な繋がりができないためなんだよね。

結局、人間どうしの会話は、論理情報の交換よりも、感情の交換の側面のほうが強いようだ。

実は、人間の会話のこういった性質を利用した、チューリング・テストのパロディーみたいなプログラムが存在しているんだよね。これは、MITのジョセフ・ワイゼンバウムが1966年に作った、ELIZAというプログラムだ。

このプログラムは、言語分析のプログラムとスクリプトとして、ロジャーズ派の精神分析医の役を演じるようになっている。このロジャーズ派というのは、アメリカの映画なんかにもよく出てくる、患者を寝椅子に寝かしてカウンセリングするってやつだ。これは、カール・ロジャーズという人が考案したもので、医者は相談に来た患者に対して、指導したり、勇気づけたり、という積極的な働きかけをしてはいけないことになっている。そうではなくて、患者の言うことを整理して、患者自身に、〝自分を知る〟ようにしむける。ようするに、キリスト教の懺悔の近代的な変形なわけだな。

このスクリプト部分は、データの集まりで、これを取り替えることで、たとえばマフィアにつけ狙われていると思い込み、恐れている被害妄想プログラムの『パリー』とか、日本でも女子大生プログラムの『EMMIY II』なんてのが作られている。

このELIZAの一番面白いところは、特定の言葉に反応する決まり文句を持っていて、これを使って、うまく会話を続けていこうとすることだ。たとえば、「劣等感を感じる」とか「死んでいる」とかいう言葉が出てくると、「だからここにいらしたんですか？」と答えるし、話題がELIZAのことになると「今は、あなたのことを話しているんですよ」と言って、うまく切り抜ける。また、答えの中に、否定形が増えてくると「否定的な気分になっているようですね」というコメントがでてくるし、知らない話題に対しては「まあまあ、どういうことか説明してください」とか、「何か心理的な問題がおありのようですね」とか言って、新しいキーワードを覚えようとする。そして、このキーワードは、ある程度、時間が経ってから「それは何々と関係ありますか」という具合に使われる。

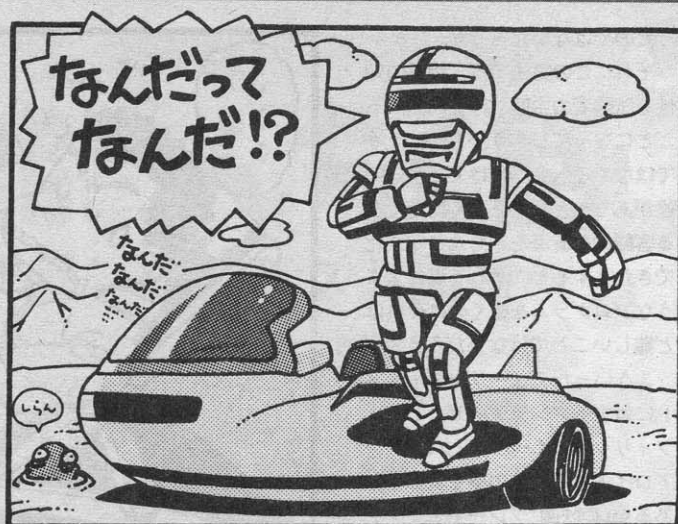
まあ、種を明かしてしまうと、ELIZAはすごく単純なことをやっているに過ぎないプログラムで、人間の言うことの意味を本当に理解するわけでも、チューリング・テストにパスできるような代物でもないんだけど、それでも意外な答えが返ってくることもあって、結構楽しめる。いや、それとも、データ量をそれこそ10ギガビットなんて量にすればチューリング・テストくらい70パーセントの確率でクリアーできるかも知れないけどね。

■MSXで実践!——編集部

対話プログラムを作ってみよう!!

人工知能っていったら、やっぱり対話プログラムだよね。厳密に言ったら、鹿野先生の話に出てきた『イライザ』という対話プログラムも、すごく巧妙なプログラムではあるけれど、人工知能とは、呼べない代物だ。というのも、イライザはこちらの言っている言葉を理解しているわけではなく、たんにこちらの言葉の中からキーワードとなる言葉を選び出し、それに対応する言葉を自分の辞書の中から選んでいるだけだから。

しかし、これもイライザのように巧妙にやられると、ほんとうに、こちらの言っていることを理解して、しゃべっているような錯覚に陥ってしまう。じっさいにイライザにまつわる逸話は多く、プログラムの仕組みをわかっている者でさえ、イライザとの会話に引き込まれてしまうこともあったようだ。また、イライザをじっさいの治療に使うべきだと主張する精神科医も現われたらしい。

イライザがこちらの言葉にうまく相槌をうち、聞き役に徹するのに対して、マインドスケープ社の作った『ラクター』というプログラムは、かなり、おしゃべりである。たとえば、「キミは○○○という詩人を知っているか」と質問してくる。それに対して「知らない」と答えると、もう、ラクターの一人舞台となる。その詩人の詩の一節を披露し、講釈をたれるといった具合だ。「知っている」と答えたところで同じようなもんだけどね。つまり、会話の主導権を自分で握り、どんどん進めていってしまうタイプだ。人間どうしの会話においても、こういった鼻持ちならないヤツはいるよね。ただ、ラクターの知識の幅の広さと深さには驚いてしまう。

いずれにしても、これらの対話プログラムは、人工知能とはほど遠いものだけど、ちゃんと、こちらの言っていることの意味を解釈して答える人工知能も研究されている。そのさい問題となるのが、人間のはなす言葉というのは、すごくあいまいな部分が多く、それをどうやってコンピュータに理解させるかという点と、言葉の意味を理解するためには、膨大な知識データベースが必要になるという点だ。また、これらを効率よく実現するためには、コンピュータの仕組み自体を考え直すことも必要になってくる。日本が今、推し進めている第5世代コンピュータも、こういうことを研究開発しているわけね。楽しみだな。

●MSXの人工知能(?)ソフト●

☗MSX2の256色画像取り込みと対話プログラムを組み合わせた『EMMY II』だ。

MSXの人工知能、対話プログラムといったら、『EMMY II』がある。このソフトはMSX2が発表されて、まもなく発売されたソフトで、画像取り込みと、対話プログラムを組み合わせたもの。

長嶋エミーは、日本の大学に通う、日系二世の女の子。彼女とデートして、会話を楽しむソフトなのだ。でも、エッチな会話には、かなり敏感で、エミーに嫌われてしまうと、「ばいばい」ということになってゲームエンド。

性格には、かなり屈折したものを感じるので、エミーとイライザが対話したら、かなり面白いものになるんじゃないかと思う。

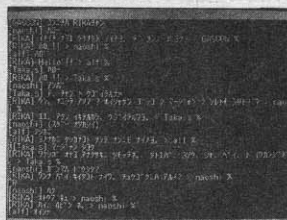
EMMY「わたし、長嶋エミー、パパはパイロットなの」
ELIZA「ご家族について、もっと聞かせてください」
EMMY「いま、ボーイフレンドを募集中なの、ウフ」
ELIZA「そのことと、ここに来たことと、何か関係がおありですね」
EMMY「関係ですって、まあ、エッチね。わたし、エッチな人ってきらいよ! バイバイ」

本当にふたりを対話させたわけではないので、こんな会話になるかどうかは知りませんけどね。

ネットワークで見かけた人工無脳たち……!!

じつは、パソコン通信のチャットを利用した対話プログラムがある。人工知脳と呼ぶには、ちょっとおこがましいというわけで、いつしか人工知脳ならぬ、人工無脳と呼ばれれるようになった。

コンピュータのキーボードを通し、文字でおしゃべりをする、パソコン通信のチャットという機能は、ちょうどチューリング・テストそのままの環境といえる。

つまり、人間がしゃべっているのか、それともプログラミングされた人工無脳がしゃべっているのか、わからないということになる。そこで、人工無脳の言葉の最後には、必ず、%という記号を付ける決まりになっている。もし、キミのチャット相手の言葉の最後に%が付いていたら、それは、人間じゃなくて人工無脳だからね。

☗人工無脳のRIKAちゃんに登場してもらいました。なかなか賢いでしょ!?

TALKMAN登場!

では、じっさいにMSXで対話プログラムを作ってみよう。まず、下に掲載したリストを見てほしい。たった、これだけの短いリストで対話プログラムができてしまうのだ。ほんとに、信じられないくらいだね。というわけで、サクサクっとリストを打ち込んでしまおう。

入力がすんだら、とりあえず、ディスクにセーブ。で、プログラムをRUNさせると、画面に〝?〟と表示される。これは、こちらが入力してもいいよん、という合図。ためしに〝こんにちは〟とキーボードから打ち込んでみる。すると、〝こんにちは　って　なんだ?〟と聞いてくるはず。

まだ、キミのMSXは、な～んにも言葉を覚えていないので、キミが教えてあげなきゃならないのだ。そうそう、言葉を入力するときは単語ごとにスペースを開けて入力してくれ。ある程度、言葉を覚えるまでは、なんだ?　なんだ?と聞いてくるので、会話にはならないが言葉を500ぐらい覚えると、ときどき、こちらがドキッとするような答えが返ってきたりして、けっこう楽しめる。

⬆キーワードとなる言葉を探し出し、それに対応する言葉を言い返してくるだけなんだけど、それでも、けっこう遊べる。

TALKMAN リスト

```
100 CLEAR 300:DEFINT A-Z:SCREEN1:CLS
110 OPEN "talk.dat" AS #1 LEN=50
120 FIELD #1,10 AS W$,40 AS ST$
130 IN$="":INPUT IN$:IF IN$=""THEN 130
140 IFINSTR(IN$," ")=0THEN IN$=IN$+" "
150 I=0:SL$=""
160 Z=INSTR(IN$," "):IF Z=0 THEN 210
170 L=LEN(IN$):II$=LEFT$(IN$,Z-1)
180 IF LEN(II$)>=LEN(SL$) THEN SL$=II$
190 IN$=MID$(IN$,Z+1,L-Z+1)
200 I=I+1:GOTO 160
210 I=1:F=1:AS$=SL$+" って なんだ゛ ?"
220 SL$=LEFT$(SL$+STRING$(10,32),10)
230 LF=LOF(1)¥50:IF LF=0 THEN 270
240 GET #1,I:I=I+1
250 IF SL$=W$ THEN AS$=ST$:F=0:GOTO270
260 IF I<=LF THEN 240
270 PRINT AS$:IN$="":INPUT IN$
280 IF IN$="" THEN 270
290 IF IN$="end" THEN END
300 IF F=0 THEN 140
310 LSET W$=SL$:LSET ST$=IN$:PUT#1,I
320 GOTO 140
```

プログラムを終了するときは、〝end〟と入力する。MSXが覚えた言葉は、プログラムを終了した時点でディスクに〝TALK.DAT〟というファイル名でセーブされるので、必ず〝end〟で終了すること。

いったい、こんな簡単なプログラムで、MSXはどうやって対話ができるのだろうか?　ちょこっと、プログラムの中で何をやっているのか説明しておこう。

まず、キミが入力した言葉の中からキーワードとなる言葉を探し出す。ただたんに〝こんにちは〟なら、問題ないわけだけど、〝こんにちは　いい　てんき　ですね〟と入力されたときは、スペースで区切られた単語の中で一番長い単語を選ぶ。同じ長さの単語がふたつ以上あった場合は、より後ろにある単語を選ぶようにしている。また、日本語の場合、最後は動詞になるので、最後の文節はキーワードとして選ばないようにしている。あとは、選び出したキーワードに対応する言葉がTALK.DATというファイルの中にあるかどうかを調べ、もし、あればそれを表示する。なければ「○○○ってなんだ?」と聞き返し、その答えの文章をキーワードに対応する言葉としてTALK.DATに書き込んでいく。

実行結果

```
こんにちは
おはよう
げ゛んき かい
たぶまん の ことだ゛よーん .
なんだ゛ このひとは
なんだ゛ って なんだ゛ ?
じ゛もんじ゛とう するなよ こいつ
じ゛もんじ゛とう って なんだ゛ ?
むず゛かしい な その もんだ゛いは
むず゛かしい って なんだ゛ ?
よく わかんない ことだ゛よ
ぱ゜かぱ゜か な ひと の こと なので゛は ?
するど゛い こたえ を するひとだ゛な きみは
するひとだ゛な って なんだ゛ ?
ご゛めーん まちが゛えた すまん
まちが゛えた って なんだ゛ ?
あやまり を みとめた って ことだ゛よ つまり
ことだ゛よ って なんだ゛ ?
そんなこと いわれても よく わかりませんで゛す
いわれても って なんだ゛ ?
はなし を かえましょう
はなし って なんだ゛ ?
はなはじ゛め で゛はない こと は たしか てだ゛
はなはじ゛め って なんだ゛ ?
ゆうめい な げ゛いにん の こと
げ゛いにん って なんだ゛ ?
おわらい を するひと の こと だ゛ぞ゛
するひと って なんだ゛ ?
なにか に うちこんで゛いるひと の こだ゛よね やっぱ゜り
うちこんで゛いるひと って なんだ゛ ?
ぷ゜ろぐ゛らまー で゛すね
```

辞書を面白くするには、○○○ってなんだ?　と聞かれたとき、あまり、まじめに答えないことだ。まじめに答えていると、禅問答みたいにわけがわからなくなってしまう。

このプログラムは必要最小限のことしかやってないので、たとえば、キミのMSXに名前をつけ、どちらかがしゃべるときは、名前を表示する、といった改造は、ちょこっとBASICを勉強すれば簡単にできると思う。このプログラムを基にしてキミだけの人工知能プログラムを完成させてくれ。

```
Record# 2
あいさつ
マヌー な やつ

Record# 3
マヌー
おまえ の こと だ゛よん

Record# 4
おまえ
おまえ は おまえ ぼ゛く は ぼ゛く

Record# 5
ぼ゛く
ぼ゛く って ぼ゛く の ことだ゛よ

Record# 6
なるほど゛ね
マヌー な やつ

Ok

color auto goto list run
```

⬆TALK.DATの中には、このような形で、記憶されていく。キミのMSXにどんどん、言葉を覚えさせて賢くしてしまおう。

■MSX BUSINESS REPORT■

LAB Letter

ラブレター

■HAL研究所
MSX2
1,980円(2DD)
要HALNOTE

カタカナで書けばラブレター。でも、彼女からもらう〝LOVE Letter〟じゃない。LABORATORY、つまりHAL研究所からの手紙というわけなのだ。

↑写真1
見るからに〝ツール〟というイメージを漂わせるオープニング画面。なかなか渋くてカッコイイのだ。

←写真2
これが創刊号の記事内容。HALNOTEに関することは、LAB Letterにすべてお任せというわけなんだね。

HALNOTE専用のディスクマガジンだ

なんとも洒落(しゃれ)た名前を持つディスクマガジンが創刊された。と、いっても、パソコンショップで買えるわけじゃない。MSXの統合化ソフト、HALNOTEのユーザー登録を済ませた人だけが手にすることのできるものなんだ。

パラパラとページをめくっていくと、内容は解説記事ありソフトウエアライブラリーありと盛りだくさん。いざ、全62ページの内容を眺めていくことにしよう。

LAB Letterのディスクをセットして電源ON！　カラーでなくて残念だけど、グリーンをベースにしたシックな絵が登場する(写真1)。これがまあ、普通の雑誌でいえば表紙にあたるところ。ふんふん、とリターンを押せば、ページがかわって、〝はじめに〟や〝操作説明〟なんて項目が表示される。

LAB Letterを見るのに(読むのに)難しいテクニックはいらない。本のページをめくるように、スペースキーかリターンキーを押していけば、次々と画面(ページ)が切りかわるという具合だ。前のページを見たいな、というときはBSキーを押せばいい。

また、目次を見るにはSELECTキーで。写真2のような画面がでてくるぞ。はじめから順番に読んでいくのもいいけど、目指すページを直接指定する、なんてことも可能なわけだね。

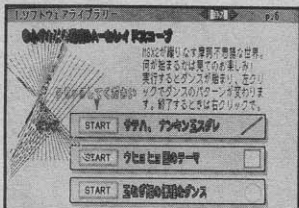
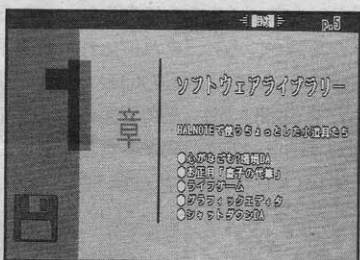
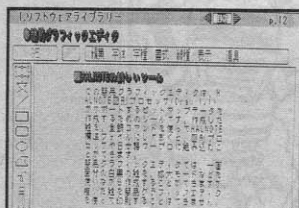
LAB Letterの内容は、大きくわけて次の6つ。

①ソフトウエアライブラリー
②HALNOTEギャラリー
③HALNOTE Q&A
④新製品紹介GCALC
⑤HALOSの解析
⑥バージョンアップ

どれも、なかなか面白そうな内容ばかりだね。今回は順番にさっと眺めていくことにしよう。

トビラもかっこいいね!

紙をメディアにした雑誌なら当然のことかもしれないけど、LAB Letterで注目してほしいのが扉ページのデザイン。どう、なかなか凝っているでしょ？

→写真3
各章とも、扉のデザインが統一されているんだよ。

↑写真4 カラーでなくて残念！　とってもキレイな画面なのだ。

↑写真5 けっこう本格的なグラフィックエディタも入っている。

ソフトウエアライブラリーに注目

まずは第1章、〝ソフトウエアライブラリー〟からだ。各章の最初には、写真3のようなトビラがでてくる。まるで本を読んでいるような感覚だね。

創刊号に入っているのは、〝心がなごむ？　環境DA(ディスクアクセサリー)〟や〝ライフゲーム〟など。古くからパソコンを使ってる人には、ちょっと懐かしい内容なんじゃないかな？　プログラムを実行するのも画面で指定するだけなので、とっても簡単だ。

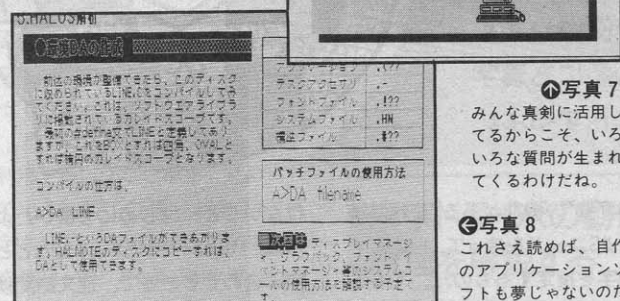
ためしに〝心がなごむ……〟を実行してみたのが写真4。もしキミがLAB Letterを手にしたら、このほかのソフトウエアライブラリーも見てみよう。これだけ入っていると、何かとっても得をした気分になれるぞ。また写真5は、グラフィックエディタを実行したところだよ。

↑写真6 ギャラリーのコーナーには3枚の絵が用意されている。

これは便利なQ&AとHALOS解析

第2章の〝HALNOTEギャラリー〟には、3枚のグラフィックが入っている。これはいわば〝グラビアページ〟にあたるもの。かわいい女の子の絵がないのは残念だけど、写真6でその雰囲気を楽しんで。

第3章は、〝HALNOTE Q&A〟。写真7にあるように、ユーザーから寄せられた、HALNOTEに関するさまざまな質問が掲載されている。たとえば「なぜバックアップをとるのに、MSX-DOSではだめなの」

せっかくHALNOTEを愛用してるのだから、内部情報に関してもいろいろと知りたいよね。そんな人のために連載されるのが、Q&AとHALOS解析。よく読んで勉強しよう。

⬆写真7
みんな真剣に活用してるからこそ、いろいろな質問が生まれてくるわけだね。

⬅写真8
これさえ読めば、自作のアプリケーションソフトも夢じゃないのだ。

なんて質問が表示され、同じ画面に答えが出るという具合だ。

Q&Aと同じく〝読み物〟的なものとして、第5章の〝HALOS解析〟がある。HALOSとは、HALNOTEシリーズのソフトが動作するための基本となる環境。この環境のもとで動くソフトウエアを、自分で開発したいと思っている人に役立つ情報が、ぎっしり詰まっているんだ。写真8に掲載したのはその一部。2号以降もこの記事は連載される予定だというから、腕に覚えのある人は、お楽しみに。

全体を眺めてみた感じでは、この2つの章が一番〝雑誌〟らしい部分かな。でも、単に文字がそっけなく表示されるわけじゃない。ちゃんとパソコンの絵なども挿入され、ビジュアル的に構成されているんだ。これならちょっとくらい難しい内容でも、とっても楽しく読めると思うな。

アプリケーションをバージョンアップ

このほか、LAB Letterの目玉企画ともいえるのが、〝バージョンアップサービス〟。HALNOTEのアプリケーションソフトとして発売された製品を、最新のバージョンへと書き換えてくれるのだ。

もちろん、どのソフトも発売したときは最良と思われる状態で製品化されている。でも、ユーザーからの意見や要望などで、より使いやすい状態に改良されていくのがソフト。通常はメーカーにディスクを送り返してバージョンアップするのだけど、LAB Letterがあれば自分でできるのだ。写真9がその画面だよ。

ちなみに、創刊号でバージョンアップされるのは、

①Binder 1.2
②Draw 1.1
③Word 1.3
④TED 1.1

の4つのソフト。〝コントロールページ〟の中に、写真10のような、実際にバージョンアップするためのツール（ディスクの中に入っているプログラムを、それぞれのアプリケーションソフトにコピーするためのもの）が入っているので、操作も簡単なのだ。

すべての記事が終わると、編集後記が表示される。もう一度好きなところを読み直すもよし、いったん終了してソフトウエアライブラリーのソフトを試してみるのもいいかもしれない。

表計算ソフトも近日発売

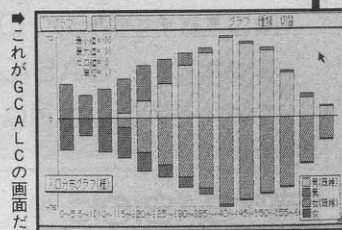
えーと、目次にはありながら何も説明せずに通りすぎた新製品の『GCALC』。これはHALNOTEファミリーの表計算ソフトだ。

〝表計算ソフト〟っていうのは、いわば超ウルトラ本格的電卓ソフト。縦、横の合計計算なんていうのはもちろん、いろいろな複雑な計算、たとえば金利計算や事業計画のシミュレーションというものも、しっかりカバーしている。いうならば、MSXを一番コンピュータらしい働きに活用するソフト、ということになるかな。

表の中の数字データをもとに、ご覧のようなグラフを表示することもできるので、ビジュアル効果もバッチリだ。ソフトが発売され次第、このコーナーでも紹介できると思うので、期待していてね。

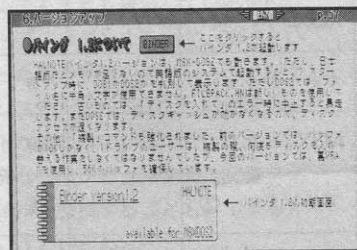
➡これがGCALCの画面だ。

これからが楽しみなディスクマガジン

LAB Letterの創刊号、どうだったかな？　これはHALNOTEの登録ユーザーに限り、1,980円で提供されるものだ。季刊、つまり年4回発行される予定だというから、第2号は春ごろの登場かな。

パソコン通信などの、オンラインによる情報提供も捨て難いけど、このようなディスクマガジンは、モデムなど特殊な装置が不要で誰でも読める。大きなプログラムを通信で受け取ると電話代も馬鹿にならないけど、ディスクマガジンならその心配もないよね。

ディスクドライブ内蔵のMSXが珍しくて、フロッピーディスクが1枚1,000円、なんて時代ならいざしらず。これだけディスクが普及した時代だから、LAB Letterのような企画はとっても有望。これからを楽しみにしたいね。

ソフトは日々進化する！

ディスクマガジンの利点を生かしきったといえるコーナーが、〝バージョンUP〟。ユーザーからの要望などで改良されたアプリケーションソフトを、LAB Letterを使ってバージョンアップしようというものなのだ。

⬆写真9
4つのソフトが創刊号でバージョンアップされる。今後も最新バージョンはLAB Letterで供給される予定とか。

➡写真10
〝コントロールページ〟の指示にしたがって操作すれば、間違いなくバージョンアップが完了する。

MSX2+テクニカル探検隊

漢字BASICを解析

MSX2+やMSX-DOS2の特長のひとつは、漢字が使いやすくなったこと。BASICのプログラムの文字列やファイル名にも漢字が使えるのだ。今月はこの漢字BASICの機能をレポートするよ。

漢字BASICに必要なハードウエア

どうしたら漢字BASICが使えるか。まず、もっとも基本的なのは、MSX2＋本体かMSX-DOS2カートリッジをそろえること。どちらにも、漢字BASICのROMが組み込まれているんだ。機能面での両者の違いは、MSX2＋ではSCREEN10〜12の自然画モードを使えることと、本体に漢字ROMが内蔵されていること。MSX-DOS2については、次回に詳しく説明するね。

このほかに、ちょっと特殊な例として注目したいのが、ソニーから発売されている日本語カートリッジ『HBI-J1』。漢字BASICと漢字ROMを内蔵しているので、すでに持っているMSX2を漢字対応にすることができるのだ。

MSX-DOS2とMSX2＋には、〝単漢字変換〟の機能がある。これは読みやJISコードを使って、1文字ずつ漢字を指定するものだ。でもこれでは長い文章を入力するのに不便なので、MSX-JEという〝連文節変換〟機能を追加することができる。たとえば「きょうはよいおてんきです」という平仮名の文章を、一度に「今日は良いお天気です」という漢字かな交じり文にしてくれるのが連文節変換。専用ワープロなどで使われているのと、同じ方式のものなのだ。

表1が、そのMSX-JEを内蔵したハードウエアの一覧。本体に内蔵されているなら、そのままで連文節変換機能を使えるし、そうでなければカートリッジを接続すればいい。ただ注意してほしいのが、MSX-JE内蔵＝漢字BASIC対応ではないこと。はじめにも書いたように、MSX2+やMSX-DOS2などと組み合わせることで、連文節変換をサポートした漢字BASICが使えるようになるのだ。

MSX-JEには学習機能がある。たとえば〝かんじ〟という平仮名を変換して、〝漢字〟と〝幹事〟と〝感じ〟の3種類の候補が表示されたとする。この中から〝幹事〟を選ぶと、次に同じ単語を変換しようとしたときには〝幹事〟が第1候補になるという仕組み。自分がよく使う単語の優先順位が上がっていくので、使えば使うほど辞書が自分に合って変換の能率がよくなるわけなんだ。表1の〝SRAM〟の項目が〝有〟となっているものは、電源を切っても内容が残るメモリを使って、この学習結果を残すようになっている。

表1

MSX-JE内蔵ハードウエア一覧

メーカー	製品名	形態	漢字ROM	SRAM
パナソニック	FS-A1WX	MSX2＋	1、2	有
パナソニック	FS-SR021	カートリッジ①	1、2	有
パナソニック	FS-4600F	MSX2	1	有
パナソニック	FS-PW1	プリンタ　②	1	有
ソニー	HB-F1XDJ	MSX2＋	1、2	有
ソニー	HBI-J1	カートリッジ	1、2	有
三洋	PHC-77	MSX2	1	無
HAL研究所	HALNOTE	カートリッジ③	1、2	有
アスキー	MSX-Write	カートリッジ	1	無
アスキー	MSX-Write II	カートリッジ	1、2	有

☗MSX2＋マシンにワープロカートリッジ。どのJEを選ぶかはキミ次第なのだ。

漢字ROMの項目は、第1、第2水準漢字ROMの有無。SRAM〝有〟は、電源を切っても学習結果が残る。①A1WXのワープロをカートリッジ化、近日発売。②カートリッジと専用プリンタのセット。③カートリッジとディスクによる専用OS。

MSX-JE対応のソフトウエアとは

MSX-JEはただのワードプロセッサや拡張BASICではなく、いろいろなアプリケーションと組み合わせて、連文節変換の機能を使えるようになっている。漢字ROMや連文節変換辞書のROMなどは比較的高価なので、MSX-JE自体を多くのソフトウエアが共有することは、とっても経済的なんだ。

アプリケーションがMSX-JEを利用する方法は仕様書で定められているので、〝MSX-JE対応〟と表示されているソフトウエアは、どのMSX-JEとでも組み合わせられるようになっている。ただし、表1のHALNOTEは、カートリッジとシステムディスクの組み合わせで〝HALOS〟という専用OSを使うようになっているので、HALOS用でないソフトウエアとの組み合わせには制限があるぞ。

MSXの長所のひとつは、カートリッジによって本体の機能を拡張できること。でも、すぐにスロットが不足するので、新しく買うならMSX-JEとディスクを内蔵したMSX2＋がおすすめだ。

漢字ドライバの動作原理を解説する

MSXに限らず、コンピュータの内部で漢字を表わす方法を、簡単に説明しておくね。まず英字とカタカナは1バイト（8ビット）の値で表わせるけど、漢字を表わすためには2バイトの符号が必要になる。JIS（日本工業規格）では、次のように漢字を2バイトの符号で表わしているぞ。

亜……３０２１Ｈ（第１水準）
腕……４Ｆ５３Ｈ（第１水準）
弌……５０２１Ｈ（第２水準）
龠……７３７ＥＨ（第２水準）

しかし、このJISコードには、英字と漢字が交ざると処理が面倒になるという問題がある。そこで現在では、JISコードをコンピュータが処理しやすいように変換した〝シフトJISコード〟が、MSXを含む多くのパーソナルコンピュータで使われているんだ。一部では〝マイクロソフト漢字コード〟とも呼ばれているけど、これはまあ興味のある人だけ覚えてね。

いずれにせよシフトJISコードは、英文字用に作られたソフトウエアを、そのまま、あるいはわずかな修正で、日本語でもだまして使えるように設計された便利な漢字コード。MSX-DOSの上位コンパチブルであるMS-DOS（16ビットパソコンでもっとも普及しているオペレーティングシステム）や、OS-9といった最近話題のオペレーティングシステムにも、シフトJIS漢字コードが使われているのだ。だから、異なるコンピュータ間で文書ファイルを交換することも、できるというわけだね。

ところで、シフトJISで表わされた漢字コード表を見ていると、数字や英字が交じっていることに気づく。混乱を避けるために、2バイトの漢字コードで表わされる英字や漢字などを総称して〝全角文字〟。これに対し、1バイトの文字コードで表わされる文字を〝半角文字〟と呼び、両者を区別することにするね。たとえば、半角文字の〝ABCD〟と全角文字の〝ＡＢＣＤ〟は、まったく別の文字として扱われるから注意しよう。

それでは、いよいよ本題に入るぞ。MSX2＋とMSX-DOS2の漢字入出力機能は〝漢字ドライバ〟と呼ばれている。これは、BASICやDOSに限らず、多くのアプリケーションプログラムが利用できるようになっているんだ。

図1にあるのが、漢字ドライバの動作原理。順を追って説明すると、まずキーボードから入力された全角の〝かな〟または〝ローマ字〟を読んで（判断して）、画面に表示する。次にMSX-JEを呼び出し、ひらがなを漢字（全角文字）に変換。最後に、変換された漢字のコードが、BASICまたはDOSを通して、アプリケーションプログラムに送られるというわけ。

これとは逆に、アプリケーションプログラムが画面に文字を表示する場合は、漢字コードを漢字ドライバに送ればいいわけだね。

この漢字ドライバは、アプリケーションプログラムにとっては、BASICの命令やBIOSコール、BDOSコール（MSX-DOSのプログラムが入出力を行なうための、BIOSに似た機能）などに、漢字入出力機能が追加されたようにみえるだけ。特に、アプリケーションプログラム自身がMSX-JEの辞書を操作しなくてよいことが、漢字ドライバの大きな利点だ。

JE対応のハード&ソフト

ここでは参考までに、これまでに発売されたMSX-JE対応のハードとソフトをまとめてみたぞ。

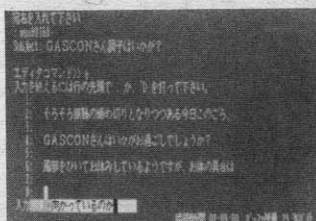
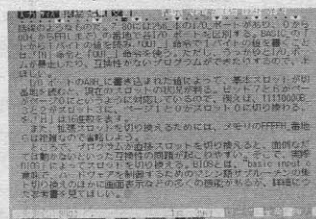
モデムカートリッジ

パナソニック	FS-CM1
パナソニック	FS-CM820
ソニー	HBI-1200
キヤノン	VM-300
明星電気	V-3

モデム内蔵MSX

パナソニック	FS-A1FM
ソニー	HB-T7
ソニー	HB-T600
三菱	ML-TS2H

ソフトウエア

ソニー	文書作左衛門
ソニー	はがき書右衛門
アスキー	MSX-TERM

⬆ネットにアクセス中にMSX-JEを起動したところ。下の1行が変換エリア。

⬆文書作左衛門の画面。こんなアプリケーションが、もっともっと欲しい。

漢字BASICで使える画面モードいろいろ

MSX2＋の画面モードがやたらと多いように、漢字BASICの画面モードも複雑だ。表２に掲載したのがその一覧。BASICでは、〝CALL KANJI〞命令と〝WIDTH〞命令で。DOS2では〝KMODE〞命令と〝MODE〞命令で、それぞれ画面モードを指定するわけだ。たとえば、

```
CALL KANJI0:WIDTH 32
```

という命令を実行すると、画面は32文字×12行表示になる。同じことをDOS2でやるには、

```
KMODE 0
MODE 32
```

とすればいい。ただし、英語版のシステムを立ち上げた場合は、漢字ドライバが読み込まれていないから、一度BASICにもどって漢字モードを呼び出そう。

それでは、表２の意味を詳しく説明するね。まず〝画面ドット数〞とは、画面に表示される点（ドッド）の数。漢字はこの点の組み合わせで表わされるんだ。

縦が424ドットの画面モードでは、〝インターレス〞という表示方法が使われている。これは縦方向に半ドットずらした２枚の画面を交互に表示し、結果として画面のドット数を増やす方法。ただ、画面がちらつくため、目が疲れやすいのが欠点だね。

〝漢字ドット数〞とは、１個の漢字を表わすための点の数。普通は漢字を16×16ドットで表わすけど、横12×縦16ドットに圧縮して、横512ドットの画面に40文字の漢字を表示することも可能だ。また、パナソニックのモデムカートリッジを接続すれば、内蔵されている12×12ドットの漢字ROMが、自動的に選択される。

〝半角文字数〞は、画面に表示される半角文字の桁数と行数。当然のことながら、全角文字(漢字)の場合の桁数は、表の値の半分になるわけだね。

ここで、ひとつ注意しておいてほしいのは、表にある行数というのはBASICで使えるものを表わしていること。ファンクションキーの表示や、漢字変換のためのエリアは、画面下に別に１行分だけ確保されているんだ。

表2

漢字BASICの画面モード

画面ドット数	漢字ドット数	半角文字数	設定方法
256×212	16×16	32×12	CALL KANJI0: WIDTH 32
256×212	12×16	40×12	CALL KANJI1: WIDTH 40
256×424	16×16	32×24	CALL KANJI2: WIDTH 32
256×424	12×16	40×24	CALL KANJI3: WIDTH 40
512×212	16×16	64×12	CALL KANJI0: WIDTH 64
512×212	12×16	80×12	CALL KANJI1: WIDTH 80
512×424	16×16	64×24	CALL KANJI2: WIDTH 64
512×424	12×16	80×24	CALL KANJI3: WIDTH 80

```
list
100 ' MSXのスロット構成を調べる
110 ' by nao-i on 9. Jan. 1989
120 CLEAR : DEFINT A-Z : CLS
130 VE = PEEK(&H2D) : ' BASICのバージョン番号
140 IF VE=0 THEN PRINT "私はMSX1"
150 IF VE=1 THEN PRINT "私はMSX2"

color auto  goto  list  run
```

⬆32×12の画面。さすがに文字は大きい。

⬆こちらは80×24。RGBモニタは必需品。

漢字テキストと漢字グラフィック

さて、画面モードには、実はもっと複雑な問題がある。BASICで、

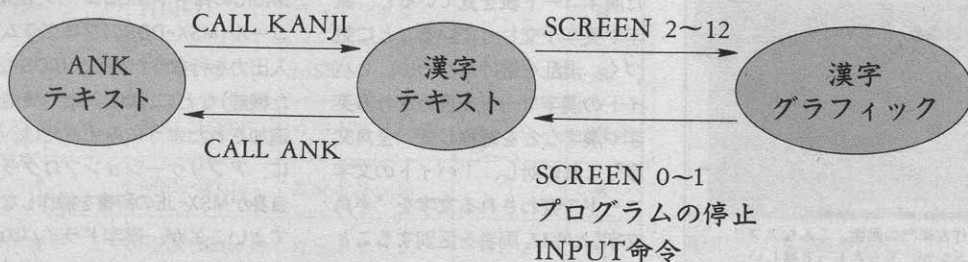
```
CALL KANJI1
WIDTH 40
SCREEN 0
```

という命令を実行すると、表２の上から２番目の画面モードになるのはわかるよね。ここで注目してほしいのが、〝SCREEN 0〞を指定しているにもかかわらず、VDPは256×212ドットの〝SCREEN 5〞の状態になっていること。このような状態を、〝漢字テキストモード〞というんだ。

このモードでは、BASICプログラムの入力や修正、INPUT命令による入力、PRINT文による出力などは問題なく行なえる。しかし、LINEやPAINTなどのグラフィック機能は使えないぞ。

漢字モードでグラフィックを操作するには、〝SCREEN 5〞などの命令で、画面を〝漢字グラフィックモード〞に切り替える必要があるのだ。ただ、覚えておいてほしいのは、このモードではグラフィック機能と漢字の出力は使えるけど、原則として漢字の入力はできないこと。間違えないでね。以上の画面モードの切り替えを図２にまとめておいたぞ。

プログラムが動き始めるとき、終了するとき、エラーが起きたときなどは、予定どおり画面モードが設定されているか確認しよう。うっかり〝CALL KANJI〞を忘れていると、プログラムを入力した直後には正しく動くけど、一度電源を切ってからプログラムをロードし直すと動かない、なんて事故が起きやすいんだ。

また、漢字グラフィックモードで、LINE命令とLINE INPUT命令を使うと、自動的に漢字テキストモードに戻ってしまう。これを避けるには、INPUT$やINKEY$関数でキーボードを読めばいい。

漢字ドライバの正しい使い方なのだ

漢字ドライバは、MSXの漢字機能は実用にならないという過去の常識をくつがえした、〝天晴(あっぱれ)〟なソフトウエア。だけど、BASICに〝あとづけ〟されたために、意外な落とし穴がある。前の章で説明した、漢字テキストと漢字グラフィックの違いも、そんな秘孔のひとつだ。ここでは、そんな漢字ドライバを使う上での注意点を列挙するよ。

MSXをリセットしてから最初に〝CALL KANJI〟命令が実行されるときに、漢字ドライバとMSX-JEを利用するためのワークエリアが用意される。そのときにBASICの変数の内容が消滅し、〝FOR〟命令の繰り返し回数や、〝RETURN〟命令で戻る行番号を記録するための〝ソフトウエアスタック〟というワークエリアが初期化されてしまうんだ。たとえば、

```
10 A=1
20 CALL KANJI0
30 PRINT A
```

というプログラムを実行した場合、1回目には〝0〟が表示される(つまり変数Aの値が0になっている)けど、2回目以降は正しく〝1〟が表示されるという具合。また、

```
10 GOSUB 80
 :
70 END
80 CALL KANJI0
90 RETURN
```

のようなプログラムを実行すると、〝CALL KANJI0〟が実行されたときに〝RETURN〟命令で戻る場所が忘れられ、プログラムの動作がおかしくなってしまうんだ。

このほかにも、漢字ドライバがメモリ上にワークエリアを確保すると、BASICのワークエリアがそのぶん減ってしまうという問題もある。メモリの大きさいっぱいのプログラムや、マシン語サブルーチンを使うプログラムでは、メモリが不足して動かなくなることもあるかもしれない。

漢字ドライバは、プログラム内部のシフトJISコードを、JISコードに変換して漢字プリンタに印字する機能を持っている。この機能は、BASICの〝LPRINT〟命令と、BIOSの〝LPTOUT〟に対して働くものだ。しかし、プリンタを1ドットずつ制御して、グラフィックを印字する〝ビットイメージ印字〟では副作用が出る。そこで、ビットイメージ印字の前には、システムワークエリアの中のF418H番地(RAWPRTと呼ぶ)に0でない値を書き込んで、漢字コードの変換を禁止する必要があるんだ。

さて、ここからの話は、上級プログラマー向けのもの。誌面の都合もあって、細かい解説は省略するけど、許してね。

まず、表3に掲載したのが、漢字ドライバが書き替えるフックの一覧。ほかのプログラムがこれらのフックを書き替えると、漢字ドライバが正しく動かない可能性があるので要注意だ。

次に、フックからインタースロットコールで漢字ドライバが呼び出されるときには、裏レジスタとIX、IYレジスタの内容が破壊される。したがって、漢字入出力に関係するBIOSについて、これらのレジスタの内容が保存されると考えて作られたプログラムは、漢字モードでは正しく動かない。

と、いうところで、今回のテクニカル探検隊はおしまい。次回は、売り切れ店が続出のMSX-DOS2を紹介する予定だよ。階層化ディレクトリやRAMディスクなど、機能も満載なのだ。

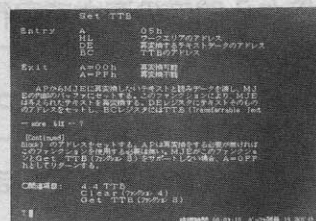
漢字ドライバが使うフック

番地	名前	機能
FDA4H	H.CHPU	画面に1文字を表示する
FDA9H	H.DSPC	カーソルを表示する
FDAEH	H.ERAC	カーソルを消去する
FDB3H	H.DSPF	ファンクションキーを表示する
FDB8H	H.ERAF	ファンクションキーの表示を消去する
FDBDH	H.TOTE	画面をテキストモードに切り替える
FDC2H	H.CHGE	キーボードから1文字を読む
FDDBH	H.PINL	BASICのエディタが1行を読む
FDE5H	H.INLI	1行を読む
FFB6H	H.LPTO	プリンタに1文字を書く

技術資料の入手方法だ

アスキーネットMSXに、〝msx.spec〟というボードがオープン。アスキーの開発部が書いたMSXの公式仕様書を、ネットの会員ならだれでも見られるようになったぞ。ネットの入会については、アスキーネット事務局(☎03-486-9661)まで問い合わせよう。

また、〝MSX-Write II〟に組み込まれたMSX-JEの技術資料が、ユーザーに限り通信販売されている。〝VJE-80A資料希望〟と書いた紙に、住所、氏名、電話番号、シリアルナンバーを明記し、2,000円を添えて以下の宛先まで、現金書留で申し込もう。

〒107-24東京都港区南青山6-11-1
(株)アスキー・直販部
『VJE-80A』資料販売係
☎03-486-7114

⬆これがmsx.specのボード。かなり高度な内容が書かれているので上級者向き。

すべてのBASICプログラマーに捧ぐ

MSXべーしっ君ぷらす

BASICのプログラムがなんと、15倍から20倍の速さで実行できる『MSXべーしっ君ぷらす』。今回は、MSX2+対応になって拡張された命令を含め、その使い方をマスターし、MSXべーしっ君ぷらすを使いこなしてしまおうというわけだ。

前回は、BASICインタプリタとコンパイラの違いなど、どうして、BASICのプログラムがMSXべーしっ君ぷらすを使うと高速で実行されるのか、説明した。

まぁ、よーするにインタプリタというのは、キミのMSXに組み込まれているBASICプログラムを実行するための辞書と思えばいい。MSXはこのインタプリタという辞書を見て、そのつどマシン語に変換しながらプログラムを実行するわけだ。いっぽうコンパイラのほうは、BASICで書かれたプログラムを、はじめにマシン語にすべて変換してしまう。それから実行するのでスピードが速いってことになる。べーしっ君は、このインタプリタの長所と、コンパイラの長所をうまく兼ね備えた、とってもかしこいヤツなのだ。

ムズカシイ話はヌキにして、さっそく、MSXべーしっ君ぷらすを使ってみよう(以下、べーしっ君と書いたら、MSXべーしっ君ぷらすのことね)。

まず、べーしっ君のカートリッジをスロットに差し込んで、本体の電源を入れる。しかし、これといって変わったことが起きるわけではない。いつもと同じ、BASICの見なれた画面が出るだけだ。

試しにリスト1のプログラムを打ち込んでみてほしい。打ち込んだかな？　それじゃRUNさせてみよう。画面にランダムな直線が引けるはずだ。で、今度は、CALL RUNと打ち込みリターンキーを押してくれ。どうかな。さっきとは、比べもんにならないくらい、すごいスピードで表示されたでしょ。これが、べーしっ君の実力というわけだ。

つまり、べーしっ君を起動させるには、CALL RUNとすればいいことがわかる。それでは先ほどのプログラムにリスト2のプログラムを追加してみよう。打ち込みが完了したら、念のため、RUNさせてみる。うん、間違いなく動くよね。では、CALL RUNとしてみよう。ありゃりゃ、Syntax Error in 20になってしまったよん。これは、べーしっ君のプログラムの書き方に誤りがあるということ。じつは、べーしっ君といえども、マシン語に変換できない命令があるのだ(右ページのコラム参照)。

それじゃ、べーしっ君で、このプログラムを走らせることができないかというと、そーではない。リスト3のようにプログラムの100行を_TURBO ONとしよう（アンダーラインは、CALLの代用)。そして、RUNすると(_RUNじゃないよ)、50行までは、ふつうのBASICのプログラムとして実行され、100行以降はマシン語のプログラムに変換して実行される。つまり、プログラム中に_TURBO ONという命令があると、それ以降のプログラムをべーしっ君はマシン語に変換してくれるのだ。

逆に、プログラム中でべーしっ君でマシン語に変換されない命令を使いたいときは、_TURBO OFFとすればいい。

こんなことができるBASICコンパイラはべーしっ君ぐらいのもんだろう。ふつうに、BASICでプログラムを書いて、とくに速さを要求される部分だけ、_TURBO ONで加速すれば、いいってわけだ。注意点としては_TURBO ONと、_TURBO OFFはマルチステートメント化ができないこと。つまり、1行の中に、ほかの命令と一緒に書くことはできないってことぐらいかな。カンタンでしょ。

リスト1

```
100 SCREEN 8
110 X=RND(1)*256
120 Y=RND(1)*212
130 C=RND(1)*256
140 LINE-(X,Y),C
150 IF INKEY$="" THEN 110
160 END
```

リスト2

```
10 SCREEN 8
20 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
30 PRESET(0,0):COLOR 255
40 PRINT #1,"ﾅﾆｶ ｷｰ ｦ ｵｼﾃﾈ"
50 IF INKEY$="" THEN 50
```

リスト3

```
10 SCREEN 8
20 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
30 PRESET(0,0):COLOR 255
40 PRINT #1,"ﾅﾆｶ ｷｰ ｦ ｵｼﾃﾈ"
50 IF INKEY$="" THEN 50
100 _TURBO ON
110 X=RND(1)*256
120 Y=RND(1)*212
130 C=RND(1)*256
140 LINE-(X,Y),C
150 IF INKEY$="" THEN 110
160 END
```

ちょっと文法の違う命令

CIRCLE

CIRCLEは円を描く命令なんだけど、べーしっ君では、円弧の開始角度と、終了角度の指定、それと縦横の比率の指定ができない。

COPY

いろんなデータをいろんなところにコピーする命令。ただし、べーしっ君では、画面上のコピーしかできないよん。

DEFDBL

倍精度変数を宣言する命令。べーしっ君では、倍精度変数が使えないので、宣言しても単精度変数(DEFSNG)として扱われちゃう。

DIM

配列変数を使うよーんと、宣言する命令だ。べーしっ君では、DIMの前に宣言型以外の命令を使ってはいけない。

INPUT

MSX-BASICでは１度に何個でも、データ入力ができるけど、べーしっ君では、ひとつずつしか入力できない。

KEY

MSX-BASICには、KEYという命令はいくつもあるけど、べーしっ君では、使えないものがある。

LOCATE

文字の座標位置を決める命令。べーしっ君では、必ず、ＸとＹの両方を指定しなければならない。省略することはできないので注意。また、カーソルスイッチの指定はできないのだ。

NEXT

べーしっ君ではNEXTのあとの変数を省略することはできない。

PRINT

カンマ(，)で区切ってデータを表示する場合、MSX-BASICと、べーしっ君では、空白のあき方が違うのだ。

RUN

プログラムを実行する命令だ。MSX-BASICの場合、RUNすると、すべての変数は初期化されるけど、べーしっ君の場合、変数は初期化されない。プログラムの最初に変数を初期化するルーチンを入れておこう。

SCREEN

SCREEN命令には、いろいろなスイッチがあるけど、べーしっ君では、画面モードとスプライトサイズの設定しかできない。

SET

SETという言葉のついた命令もいっぱいあるけど、べーしっ君で使える命令は、SET PAGEとSET SCROLLのふたつだけ。

STOP

プログラムを一時中断する命令。べーしっ君では、END命令と同じに扱われる。つまり、いちど中断したら、CONT命令で続行することはできない。

USR

マシン語のルーチンを実行する命令。べーしっ君では、整数以外の引数は使えない。

VARPTR

変数の値が入っているメモリアドレスまたは、ファイルコントロールブロックの開始アドレスを求める命令。べーしっ君では変数のメモリアドレスしか求められない。

『べーしっ君ぷらす』で使えない命令

MSX-BASIC

AUTO	BASE	BLOAD
BSAVE	CALL	CDBL
CINT	CLEAR	CLOAD
CLOAD?	CLOSE	CONT
CSAVE	CSNG	DEFFN
DELETE	DRAW	EOF
ERASE	ERL	ERR
ERROR	FRE	GET
INPUT#	KEY LIST	LINE INPUT#
LIST	LLIST	LOAD
LPRINT USING	MAXFILES	MERGE
MOTOR	NEW	ON ERROR GOTO
ON STOP GOSUB	OPEN	PLAY
PRINT#	PRINT# USING	PRINT USING
PUT KANJI	RENUM	RESUME
SAVE	SPC	TAB
TRON	TROFF	WIDTH

MSX-DISK BASIC

CVD	CVI	CVS
DSKF	FIELD	FILES
EPOS	KILL	LFILES
LOC	LOF	LSET
MKD$	MKI$	MKS$
NAME	RSET	

論理演算子

EQV	IMP

『べーしっ君ぷらす』だけの命令

CALL RUN

べーしっ君ですべて、マシン語に変換可能なプログラムを実行するときに使う命令だ。

CALL TURBO ON

プログラム中で、この命令があると、これ以降のプログラムをべーしっ君はマシン語に変換して実行する。

CALL TURBO OFF

この命令以降は通常のBASICプログラムとして実行する。

'#I

BASICのDATA文のように、'#Iのあとに、直接、マシン語のコードや、整数型の変数名を書くことができる。

'#C−

MSXのグラフィック画面のＹ座標は０～211までだけど、この命令を使うと、０～255までのＹ座標で線を描くことができるようになる。ただし、じっさいに画面に表示される範囲は変わらない。縦スクロールのゲームを作るときに便利だね。

'#C＋

MSX-BASICと同じくＹ座標は、211までとなる。この場合、Ｙ座標に212以上の数値を設定してもすべて、211として扱われるので注意。

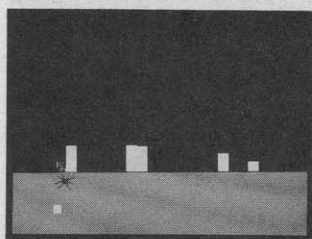
'#N−

FOR～NEXTのループでパラメータ変数のオーバーフローチェックを行なわない。しかし、その分高速に動かすことができる。なにも設定していないときは、このモードになっている。

'#N＋

MSX-BASICと同じくパラメータ変数のオーバーフローチェックを行なう。パラメータ変数がオーバーフローすると、無限ループに入ってしまうこともあるので、パラメータ変数がオーバーフローしそうなときは、このモードを選ぶ。

MSXべーしっ君ぷらすで 横スクロールゲームに 挑戦っ!

なぜか、地球を襲ったエイリアンたちによって、日本は危機に瀕していた。よりによって日本に来なくてもよさそうなもんだが、来ちゃったもんはしょうがないな。エイリアンたちは、都市を占拠し、交通、情報の中枢をマヒさせてしまった。都市には、逃げ遅れた市民がいるため、核兵器を使用することはできない。だいいち、非核三原則の日本には、核兵器はないはずだ(たぶん)。そこで、高層ビルが乱立した都市においては、機動性に優れた、最新鋭ジェット戦闘ヘリ、象印タイガーヘリの出番となったわけである……。

⬆もちろん、壁にぶつかってもダメだし、燃料がなくなっても、墜落してしまうぞ。

そんなことは、どーでもいいのだが、せっかく、べーしっ君ぷらすがあるのだから、MSX2+になって拡張された横スクロール機能を使ったゲームに挑戦してみようというわけだ(前フリが長い)。

やはり、アクションゲームやシューティングゲームはスピードが命。べーしっ君を使えば、BASICで書いたプログラムで高速のアクションゲームやシューティングゲームが作れてしまうのだ。

リストを見てもらえば、わかるとおり、このプログラムでは、特別なことは何もしていない。このままでも、MSX2+で問題なく動かすことができる。ただし、ものすごくスピードが遅くてゲームにならないけどね。

まず、リストを打ち込んだら、ふつうにRUNして、動作チェックをしよう。BASICでは、プログラムに入力ミスなどの誤りがあっても、エラーになって、プログラムが止まってしまうだけ。ところが、べーしっ君はマシン語のプログラムに変換するわけだから、もし、プログラムに間違いがあったとき、最悪の場合は暴走してしまうかも知れない。万が一のことも考え、べーしっ君を起動する前にプログラムをディスクにセーブしておいたほうが賢明というもんだ。

でもって、プログラムをセーブしたら、おもむろに_RUNでスタートさせてみよう。画面の左から右へとタイガーヘリが飛んでいく。カーソルキー、または、ジョイスティックでタイガーヘリを操作し、スペースキー、または、ジョイスティックのAボタンでミサイルを発射! 地上にある基地を爆破していくのだ。タイガーヘリは一定の距離を飛ぶごとに燃料が減っていくので、基地を爆破し、燃料を補給しないと、墜落してしまう、というわけ。

象印タイガーヘリ

➡MSX2+の横スクロール機能を使ったシューティングゲーム。

ふつうにBASICでRUNさせたときと比べて、いかに、べーしっ君が速いかを実感できたと思う。だって、BASICだと、ミサイルなんか止まって見えちゃうもんね。

ところで、べーしっ君といえば、サンヨーのWAVY70FDに内蔵されているBASICコンパイラは基本的にべーしっ君ぷらすと同じもの。また、以前('88年11月号)で紹介した、工場などのオートメーションをコントロールするMSXにも、べーしっ君が搭載されていたね。ゲームだけでなく、いろいろなところでべーしっ君は利用価値があるみたい。「キミもべーしっ君でゲームを作ったら、ショートプログラムアイランドに応募してちょうだい!」と担当者も申しております。それじゃ、よろしくねん。

象印タイガーヘリ LIST

```
1000 ON KEY GOSUB 1050:KEY(1) ON
1010 SCREEN 5,2:GOSUB 1940
1020 COLOR 15,4,4:CLS
1030 LINE (0,150)-(255,211),12,BF
1040 GOTO 1060
1050 SCREEN 0:COLOR 15,4,7:END
1060 REM
1070 X=0:Z=0:SX=50:SY=70:FL=8:GOSUB 1820
1080 SETSCROLL X,0,1,0:GOSUB 1510
1090 PUTSPRITE 0,(SX,SY),8,0
1100 X=X+2:Z=Z+2:GOSUB 1210:GOSUB 1140:GOS
UB 1630:GOSUB 1580
1110 IF Z=8 THEN GOSUB 1360:Z=0 ELSE GOSUB
 1340
1120 IF X=256 THEN X=0:FL=FL-1:GOSUB 1810
1130 GOTO 1080
1140 REM
1150 DX=SX+X+8:IF DX>255 THEN DX=DX-256
1160 DY=SY+12
1170 K=POINT(DX,DY):IF K=7 OR K=12 THEN 11
80 ELSE RETURN
1180 PUT SPRITE 1,(SX,SY),9,1:PUT SPRITE 0
,(SX,SY),0,0:FL=FL-2:GOSUB 1820
1190 FOR J=0 TO 2:BEEP:GOSUB 1340:NEXT J:S
Y=50:SX=50
1200 PUT SPRITE 1,(SX,SY),0,31:PUT SPRITE
0,(SX,SY),8,0:RETURN
1210 REM
1220 S=STICK(0):IF S=0 THEN S=STICK(1)
1230 IF S=0 THEN RETURN
1240 ON S GOSUB 1260,1270,1280,1290,1300,1
310,1320,1330
```

```
1240 ON S GOSUB 1260,1270,1280,1290,1300,1
310,1320,1330
1250 RETURN
1260 SY=SY-4:IF SY< 30 THEN SY= 30:RETURN
ELSE RETURN
1270 GOSUB 1260:GOSUB 1280:RETURN
1280 SX=SX+4:IF SX>180 THEN SX=180:RETURN
ELSE RETURN
1290 GOSUB 1280:GOSUB 1300:RETURN
1300 SY=SY+4:RETURN
1310 GOSUB 1300:GOSUB 1320:RETURN
1320 SX=SX-4:IF SX< 30 THEN SX= 30:RETURN
ELSE RETURN
1330 GOSUB 1320:GOSUB 1260:RETURN
1340 REM
1350 FOR I=0 TO 12:Q=Q+1:NEXT I:RETURN
1360 REM
1370 LINE (X,30)-(X+7,148),4,BF
1380 A=INT(RND(1)*10):IF A>2 THEN A=0:GOTO
 1430
1390 IF X>245 THEN RETURN
1400 A=INT(RND(1)* 5+1)
1410 LINE (X,148)-(X+7,148-A*8), 7,BF
1420 LINE (X,148)-(X+7,148-A*8),15,B:GOTO
1430
1430 REM
1440 B=INT(RND(1)*16):IF B<>2 THEN RETURN
1450 IF Z0>0 THEN 1480
1460 Z0=1:Z1=258:Z2=148-A*8-16
1470 PUT SPRITE 5,(Z1,Z2),8,4:RETURN
1480 IF Z4>0 THEN RETURN
1490 Z4=1:Z5=258:Z6=148-A*8-16
1500 PUT SPRITE 6,(Z5,Z6),8,4:RETURN
1510 REM
1520 IF Z0=0 THEN GOSUB 1340:GOTO 1550
1530 Z1=Z1-2:IF Z1<0 THEN Z0=0:PUT SPRITE
5,(0,0),0,0:GOTO 1550
1540 PUTSPRITE 5,(Z1,Z2),8,4
1550 IF Z4=0 THEN GOSUB 1340:RETURN
1560 Z5=Z5-2:IF Z5<0 THEN Z4=0:PUT SPRITE
6,(0,0),0,0:RETURN
1570 PUTSPRITE 6,(Z5,Z6),8,4:RETURN
1580 REM
1590 T=STRIG(0) OR STRIG(1):IF T=0 THEN RE
TURN
1600 IF T0<>0 THEN RETURN
1610 T0=1:T1=SX+8:T2=SY+16:T3=0
1620 PUT SPRITE 4,(T1,T2),9,2:RETURN
1630 REM
1640 IF T0=0 THEN RETURN
1650 IF T0>9 THEN 1770
1660 T4=INT(T3*T3/36)+1 AND 15:T1=T1+1:T3=
T3+1:IF T4>8 THEN T4=8
1670 T2=T2+T4:IF T2>145 THEN T2=145:T0=10:
GOTO 1750
1680 DX=T1+X+1:IF DX>255 THEN DX=DX-256
1690 REM
1700 U0=T1+ 4-Z1:U1=T1+ 4-Z5:U2=T2-Z2:U3=T
2-Z6
1710 IF Z0=1 THEN IF (U0< 9 AND U0>0) AND
(U2<8 AND U2>0) THEN T0=10:Z0=0:FL=FL+1:PU
TSPRITE 5,(0,0),0,0:GOSUB 1820:GOTO 1750
1720 IF Z4=1 THEN IF (U1< 9 AND U1>0) AND
(U3<8 AND U3>0) THEN T0=10:Z4=0:FL=FL+1:PU
TSPRITE 6,(0,0),0,0:GOSUB 1820:GOTO 1750
1730 A=POINT (DX+0,T2+2):IF A=7 THEN T0=10
:GOTO 1750
1740 A=POINT (DX+2,T2+2):IF A=7 THEN T0=10
1750 PUT SPRITE 4,(T1,T2),9,2:IF T0=10 THE
N 1770
1760 RETURN
1770 REM
1780 PUT SPRITE 4,(T1-6,T2-6),6,3:T0=T0+1:
T1=T1-2
1790 IF T0=20 THEN T0=0:PUT SPRITE 4,(0,0)
,0,0
1800 RETURN
1810 REM
1820 IF FL<0 THEN FL=0:GOTO 1900
1830 IF FL>8 THEN FL=8
1840 FF=FL:FOR I=0 TO 7
1850 CC=11:IF FF=0 THEN CC=0
1860 PUT SPRITE 10+I,(50+I*8,180),CC,5
1870 IF FF>0 THEN FF=FF-1
1880 NEXT I:RETURN
1890 REM
1900 PUT SPRITE 0,(SX,SY),8,3:GOSUB 1340:S
Y=SY+1:IF SY>150 THEN 1910 ELSE 1900
1910 COLOR=(4,I,0,0):I=I+1:IF I>6 THEN I=0
1920 IF STRIG(0)=0 AND STRIG(1)=0 THEN GOT
O 1910
1930 COLOR=(4,0,0,6):GOTO 1000
1940 REM
1950 RESTORE 2040:FOR J=0 TO 5
1960 A$="":B$=""
1970 FOR I=0 TO 15:READ P$:READ Q$
1980 C$=CHR$(VAL("&H"+P$)):D$=CHR$(VAL("&H
"+Q$))
1990 A$=A$+C$:B$=B$+D$
2000 NEXT I
2010 E$=A$+B$:SPRITE$(J)=E$:NEXT J
2020 RETURN
2030 REM 0
2040 DATA 00,00,00,00,00,00,07,FF
2050 DATA 00,60,A0,60,40,98,A0,84
2060 DATA 3F,C3,1F,FF,0F,FC,07,FF
2070 DATA 00,90,04,92,03,FC,00,00
2080 REM 1
2090 DATA 20,00,25,00,30,00,28,00
2100 DATA 24,00,22,00,02,00,0F,C0
2110 DATA 02,40,04,40,00,80,01,22
2120 DATA 00,12,00,04,00,08,00,70
2130 REM 2
2140 DATA 40,00,F8,00,F8,00,40,00
2150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2180 REM 3
2190 DATA 04,00,02,10,21,00,11,21
2200 DATA 0D,26,03,D8,03,E0,0F,C0
2210 DATA 33,FC,C1,C2,02,21,04,20
2220 DATA 18,20,20,10,00,08,00,04
2230 REM 4
2240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2260 DATA 00,00,3C,00,7E,00,66,00
2270 DATA DB,00,C3,00,DB,00,FF,00
2280 REM 5
2290 DATA FC,00,FC,00,FC,00,FC,00
2300 DATA FC,00,FC,00,FC,00,FC,00
2310 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
```

SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

はーい。すっかりおなじみとなった、ショートプログラムアイランド・リストコーナーです。それぞれのプログラムの必要RAM容量や使用方法などについては、144ページに書かれている説明を参照してください。

リストを入力し終わったら、実行させる前に必ずディスクやテープにセーブしておきましょう。

なお、ここに掲載されたプログラムについては、すべて編集部で正常に動作することを確認しています。もしも動作しなかった場合は、打ち間違いがないかどうかをよく確認するようにしてください。

■コネクト・LIST

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 30
110 COLOR15,4:GOSUB810:VPOKE&H201A,&H64
120 VPOKE &H2016,&H74:VPOKE &H2017,&HA4
130 VPOKE &H2018,&HA4:VPOKE &H2019,&H84
140 FOR I=264 TO 727
150 P=VPEEK(I) OR VPEEK(I)¥2 OR VPEEK(I)
¥4
160 VPOKE I,P MOD 256:NEXT
170 B$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
180 G(0)=2:G(1)=0:G(3)=1:G(4)=3
190 REM ●●●●●●● STAGE
200 CLS:FOR I=2 TO 21
210 LOCATE 0,I:PRINT "イ";SPC(28);"イ":NEX
T
220 LOCATE 0, 1:PRINT "ウ";STRING$(28,"ア"
);"ウ";
230 LOCATE 0,22:PRINT "ウ";STRING$(28,"ア"
);"ウ";
240 FOR I=0 TO 6
250 X=RND(1)*20+5:Y=RND(1)*15+5
260 LOCATE X,Y:PRINT "チ":NEXT
270 FOR I=0 TO 4
280 X=RND(1)*20+5:Y=RND(1)*15+5
290 LOCATE X,Y:PRINT "ノ":NEXT
300 FOR I=0 TO 2
310 X=RND(1)*20+5:Y=RND(1)*15+5
320 LOCATE X,Y:PRINT "ム":NEXT
330 LOCATE 3,3:PRINT "エオ"+B$+"カキ"
340 PUT SPRITE 1,(224,144),15,5
350 VX=-1:VY=0:X=26:Y=18:P$="ア":SC=0
360 SP=0:FR=15:CR=1
370 GOSUB 580
380 REM ●●●●●●● MAIN
390 K=STICK(0)
400 IF K=0 AND P$<>"ウ" THEN 440
410 VX=(K=7)-(K=3):VY=(K=1)-(K=5)
420 IF VX=0 AND VY=0 THEN VX=CX:VY=CY
430 IF CX<>VX THEN P$="ウ" ELSE IF VX THE
N P$="ア" ELSE IF VY THEN P$="イ"
440 LOCATE X,Y:PRINT P$
450 X=X+VX:Y=Y+VY:CX=VX:CY=VY
460 IF X=4 AND Y=5 THEN SC=SC+50:GOSUB 5
60
470 IF X=26 AND Y=19 THEN 640
480 V=VPEEK(&H1801+X+Y*32)
490 IF V=193 THEN BEEP:SC=SC+10*2^A1:A1=
A1+1:A2=0:A3=0:FR=FR-1:GOTO 530
500 IF V=201 THEN BEEP:SC=SC+20*2^A2:A1=
0:A2=A2+1:A3=0:FR=FR-1:GOTO 530
510 IF V=209 THEN BEEP:SC=SC+30*2^A2:A1=
0:A2=0:A3=A3+1:FR=FR-1:GOTO 530
520 IF V<>32 THEN CR=0:GOTO 710
530 PUT SPRITE 0,(X*8+4,Y*8-8),10,G(2+VX
+VY*2)
540 LOCATE 0,0:PRINT"SCORE ";SC:SP=SP+1
550 GOTO 380
560 REM ●●●●●●● HALF TIME.
570 LOCATE 4,5:PRINT "ウ":X=3:VX=0:VY=1:P
$="イ"
580 REM ●●●●●●● WAIT
590 PUT SPRITE 0,(X*8+4,Y*8-8),10,G(2+VX
+VY*2)
600 LOCATE 18,0:PRINT "PUSH <SPC>!"
610 IF STRIG(0)=0 THEN 610
620 LOCATE 18,0:PRINT "START !! "
630 RETURN
640 REM ●●●●●●● CLEAR!
650 LOCATE 26,19:PRINT "ウ"
660 FOR I=0 TO 4
670 LOCATE 3,3:PRINT "エオ"+B$+"カキ"
680 FOR J=0 TO 199:NEXT
690 LOCATE 3,3:PRINT "ケコ"+B$+"サシ"
700 FOR J=0 TO 199:NEXT J,I
710 LOCATE 0,0:PRINT "HIGH SCORE:";HS;SP
C(13);
720 SC=SC+SP*5-300*(FR=0)+100*CR
730 LOCATE 6,9:PRINT "STEP SCORE   : ";SP
*5
740 LOCATE 6,10:PRINT "GET FRUITS   : ";1
5-FR
750 LOCATE 6,11:PRINT "-----------------
-----"
760 FOR I=0 TO SC STEP 5
770 LOCATE 6,12:PRINT"TOTAL SCORE : ";I
780 BEEP:NEXT
790 IF HS<SC THEN LOCATE 8,14:PRINT "HIG
H SCORE!!":HS=SC
800 GOSUB 580:GOTO 190
810 REM ●●●●●●● CHARACTER
820 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 860
830 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
840 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
850 NEXT:GOTO 820
860 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
870 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
880 FOR I=0 TO 15
890 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)
))
900 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 860
910 DATA ア,000000FFFF000000,イ,1818181818
181818,ウ,18183CFFFF3C1818
920 DATA エ,1F3060C0858A88C8,オ,F80C060351
B11113,カ,68243F3F203F1F18
930 DATA キ,1624FC04FC0CF818,ケ,1F3F7FFAF5
F7F7F7,コ,F8FCFEAF4FEFEFEF
940 DATA サ,773F003F203F1F18,シ,EEFC0004FC
0CF818,チ,0608367F7F7F7F36
950 DATA ノ,0008347A7C7C7C78,ム,0E083E7F7F
7F7F3E,END,
960 DATA 0,EEAAAAEE44642C283F7FFDF30FFFF
F63,00000000000000000E0F8FCFEFFFF9E
970 DATA 1,0000000000000000071F3F7FFFF
F79,7755557722263414FCFEBFCFF0FFFFC6
980 DATA 2,0E0E0E0E04041F3F7F7F7F7F3F1F0
301,707070702020F8FCFEFEFEFEFCF8C080
990 DATA 3,001C14151D0B0F1F3F7F6F77787F3
F0F,003828A8B8D0F0F8FCFEF6EE1EFEFCF0
1000 DATA 5,010100C3E73F1F0F0F1F3FE7C300
0101,FF0139E5E5F5E5E5E5F5E5E53901FF
1010 DATA 5963,
```

■カンカン・LIST

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 30
110 COLOR 2,4:GOSUB 700
120 VPOKE &H2016,&HD4:VPOKE &H2017,&H94
130 VPOKE &H2018,&H34:VPOKE &H2019,&HA4
140 FOR I=&H2005 TO &H200B:VPOKE I,&H1F:
NEXT
150 ON KEY GOSUB ,,,,680:KEY(5)ON
160 B$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
170 CH$(0)="  "+B$+"  ":CH$(1)="ﾉﾊ"+B$+"
  "
180 CH$(2)="ｱｲ"+B$+"ｳｴ":CH$(3)="ｹｺ"+B$+"
ｻｼ"
190 CH$(4)="ﾁﾂ"+B$+"ﾁﾂ"
200 CAN=0
210 REM ●●●●●●● STAGE
220 IF GF THEN GF=0:GOTO 260
230 FOR I=0 TO 7:READ D$
240 D$(I)=LEFT$(D$+"00000000",8):NEXT
250 READ SX,SY:IF SX<0 THEN SCREEN 0:COL
OR 15,1:END
260 CLS:FOR I=0 TO 15:LOCATE 0,I
270 PRINT CH$(1);SPC(16);CH$(1):NEXT
280 FOR I=0 TO 16 STEP 2
290 LOCATE I,16:PRINT CH$(1):NEXT
300 FOR I=0 TO 7:FOR J=1 TO 8
310 P=VAL(MID$(D$(I),J,1))
320 IF P=2 THEN CAN=CAN+1
330 LOCATE J*2,I*2:PRINT CH$(P):NEXTJ,I
340 X=SX:Y=SY    :GOTO 470
350 REM ●●●●●●● PUZZLE!
360 IF STICK(0)*K THEN 360
370 K=STICK(0):IF K=0 THEN 370
380 VX=(K=7)-(K=3):VY=(K=1)-(K=5)
390 V1=VPEEK(&H17E1+X*2+Y*64)
400 V3=VPEEK(&H1801+X*2+Y*64)
410 V2=VPEEK(&H1841+X*2+Y*64)
420 IF VY=-1 AND (V1=193 OR (V1=32 AND V
3=193)) THEN Y=Y+VY:GOTO 470
430 IF VY= 1 AND (V2=32 OR V2=193) THEN
Y=Y+VY:GOTO 470
440 V=VPEEK(&H1801+(X+VX)*2+Y*64)
450 IF V<>32 AND V<>193 THEN GOSUB 520
460 X=X+VX
470 PUT SPRITE 0,(X*16+8,Y*16),15,0
480 V=VPEEK(&H1841+X*2+Y*64)
490 R=VPEEK(&H1801+X*2+Y*64)
500 IF V=32 AND R<>193 THEN Y=Y+1:BEEP:G
OTO 470
510 GOTO 350
520 REM ●●●●●●● PUSH !
530 IF V=201 THEN VX=0:RETURN
540 R=VPEEK(&H1801+(X+VX*2)*2+Y*64)
550 IF R<>32 THEN VX=0:RETURN
560 LOCATE (X+VX)*2,Y*2:PRINT CH$(0)
570 M=Y:IF V=177 THEN P=2 ELSE P=3
580 LOCATE (X+VX*2)*2,M*2:PRINT CH$(P)
590 BEEP:IF CAN=0 THEN 650
600 R=VPEEK(&H1841+(X+VX*2)*2+M*64)
610 IF R=201 OR R=193 OR (P=2 AND R<>32)
 THEN RETURN
620 LOCATE (X+VX*2)*2,M*2:PRINT CH$(0)
630 IF P=3 AND R=177 THEN CAN=CAN-1
640 M=M+1:GOTO 580
650 REM ●●●●●●● CLEAR !!
660 LOCATE 5,8:PRINT "_CLEAN_UP_"
670 IF STRIG(0)=0 THEN 670 ELSE 200
680 LOCATE 5.8:PRINT " GIVE UP "
690 GF=1:IF STRIG(0)=0 THEN 690 ELSE RET
URN 200
700 REM ●●●●●●● CHARACTER
710 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 750
720 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
730 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
740 NEXT:GOTO 710
750 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
760 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
770 FOR I=0 TO 15
780 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)
))
790 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 750
800 DATA ｱ,000F3040704F4070,ｲ,00F03C720E
F2067E,ｳ,6041437F7F40300F
810 DATA ｴ,FEFAF2E2C2020CF0,ｹ,03070F1F1F
332D5F,ｺ,0080C0C0E0E0D898
820 DATA ｻ,5F5FBFBFFEFEFF7F,ｼ,BC3E7E7E7E
FCFCF8,ﾁ,707F7F70707F7F70
830 DATA ﾂ,0EFEFE0E0EFEFE0E,ﾉ,FBFBF8FDFD
1D1D1D,ﾊ,DFDF1FBFBFB8B8B8,END,
840 DATA 0,020D9979003F3E3E1F07010F03030
B06,D0CCCEE600FEBEBEFCF0C0F0ECE0E038
850 DATA 5963
860 REM ●●●●●●● STAGE DATA
870 DATA 0003,4111,4,111402,000411,002,0
1140111,10011,3,2
880 DATA 0002003,01110114,00001404,10030
014,01443,001111,33300011,111,3,0
890 DATA 002044,00400034,40044444,440044
04,40040404,4040003,40004111,11111,3,4
900 DATA 0020302,4110141,4000001,1411143
,0400041,040034,113011,00110011,2,0
910 DATA 0004444,00303034,00111114,00020
004,00044104,4100004,4000004,11111111,8,
6
920 DATA 0200303,4100114,44000304,400034
14,40111004,44000034,11400211,001111,6.0
930 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,-1,0
```

■ハロウィン・LIST

```
100 DEFINTA-Z:DEFSNGW,V:COLOR15,0,0:SCRE
EN2,2:OPEN"GRP:"AS#1:A=14336:LINE(223,10
0)-(231,191),2,BF:FORI=0TO249STEP249:LIN
E(I,0)-(I+6,191),2,BF:LINE(231,170)-(249
,191),7,BF:NEXT:X=50:Y=160
110 FORI=0TO63:VPOKEA+I,VAL("&H"+MID$("0
103070F1FFF001F3D7F7F7F7F3F1FE080C0F0F
8FF00F87CFEFEFEFCFFFEFC01013E7F73E1FFFFF
EFFE0F0F87C3F1FC0807CFECE87FFFFFFFF070F1
F3EFCF8",I*2+1,2)):NEXT:P$="V13L16CECE"
120 P=RND(1)*230:Q=-16:W=0:V=0:PLAYP$
130 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<204)*4-(S=7)
*(X>4)*4:P=P+V:Q=Q+W:W=W+.3:V=(POINT(P+8
,Q+8)=2)*V*2+V:IFABS(P-X)<16ANDABS(Y-Q)<
16THENV=(P-X)*.5:W=-6:T=X:GOTO140
140 PUTSPRITE 0,(X,Y),15,0:PUTSPRITE2,(P
,Q),9,1:IFQ>196THEN150ELSE130
150 IFP>200ANDP<255THENPRESET(50,50):C=C
+(256-T)¥16:PRINT#1,"ﾅｲｽｯ !!";C:FORI=0TO
211:PUTSPRITE1,(232,191-I),6,1:NEXT:LINE
(50,50)-(248,58),0,BF:GOTO120
160 PRESET(80,50):PRINT#1,"GAME OVER":PR
ESET(90,58):PRINT#1,"SCORE";C:FORI=1TO31
:PUTSPRITEI,(RND(1)*208,RND(1)*178),6,1:
NEXT:GOTO160
```

■コインゲーム・LIST

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 30
110 COLOR 15,1:GOSUB 710
120 VPOKE &H201B,&HC1
130 B$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
140 C$(0)="ｱｲ"+B$+"ｳｴ":C$(1)="ｵｶ"+B$+"ｷｸ
"
150 C$(2)="ｹｺ"+B$+"ｻｼ":C$(3)="ｽｾ"+B$+"ｿﾀ
"
160 PLAY "T200V15L8O5GEFEADEDGEFDABO6C2"
,"T200V14L4O3EDCDEDCO4C2"
170 REM ●●●●●●● DRAW STAGE
180 IF GF THEN 210
190 FOR I=0 TO 9:READ D$
200 D$(I)=LEFT$(D$+"0000000000",10):NEXT
210 CLS:FOR I=0 TO 9:FOR J=1 TO 10
220 P=VAL(MID$(D$(I),J,1))
230 LOCATE J*2-2,I*2
240 IF P=0 THEN PRINT "ﾝﾝ"+B$+"ﾝﾝ"
250 IF P>0 THEN PRINT C$(P-1)
260 NEXT J,I
270 REM ●●●●●●● MAIN
280 LOCATE 0,20:PRINT "どれを ?   "
290 K=STICK(0)
300 X=X+(K=3)*(X<9)-(K=7)*(X>0)
310 Y=Y+(K=5)*(Y<9)-(K=1)*(Y>0)
320 PUT SPRITE 0,(X*16+8,Y*16),15,0
330 S=STRIG(0)
340 IF S=0 THEN 290 ELSE CT=0:BEEP
350 S=STRIG(0):IF S THEN CT=CT+1
360 IF CT<300 AND S THEN 350
370 IF CT>299 THEN 640
380 REM ●●●●●●● ROLLING!
390 LOCATE 0,20:PRINT "どれにそって?"
400 K1=STICK(0)
410 IF K1 MOD 2=0 THEN 400 ELSE BEEP
420 IF STICK(0) THEN 420
430 LOCATE 0,20:PRINT "どちらに ? "
440 K2=STICK(0)
450 IF K2 MOD 2=0 THEN 440 ELSE BEEP
460 VX=(K1=7)-(K1=3):VY=(K1=1)-(K1=5)
470 WX=(K2=7)-(K2=3):WY=(K2=1)-(K2=5)
480 P=VPEEK(&H1801+(Y+VY)*64+(X+VX)*2)
490 IF P=221 THEN 270
500 P=VPEEK(&H1801+(Y+WY)*64+(X+WX)*2)
510 IF P<>221 THEN 270
520 ZX=VX+WX:ZY=VY+WY
530 P=VPEEK(&H1801+(Y+ZY)*64+(X+ZX)*2)
540 IF P=221 THEN TX=X+ZX:TY=Y+ZY:OD=2 E
LSE TX=X+WX:TY=Y+WY:OD=1
550 IF K1=K2-2 OR (K1=7 AND K2=1) THEN C
=OD ELSE C=-OD
560 P=VPEEK(&H1801+Y*64+X*2)
570 IF P=177 THEN F=C  :IF F<0 THEN F=F+
4
580 IF P=181 THEN F=C+1:IF F<0 THEN F=3
590 IF P=185 THEN F=C+2:IF F>3 THEN F=0
600 IF P=189 THEN F=C+3:IF F>3 THEN F=F-
4
610 LOCATE X*2,Y*2:PRINT "ﾝﾝ"+B$+"ﾝﾝ"
620 LOCATE TX*2,TY*2:PRINT C$(F)
630 GOTO 270
640 REM ●●●●●●● CLEAR CHECK!
650 BEEP:GF=0:FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9
660 P=VPEEK(&H1801+I*64+J*2)
670 IF P<>221 AND P<>177 THEN GF=1
680 NEXT J,I:IF GF THEN 170
690 PLAY "T200V15L8O5CFEFDGFGDEFGABO6C2"
,"T200V14L4O3CEDECEDC2"
700 ST=ST+1:IF ST<13 THEN 170 ELSE END
710 REM ●●●●●●● CHARACTER
720 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 760
730 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
740 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
750 NEXT:GOTO 720
760 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
770 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
780 FOR I=0 TO 15
790 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)
))
800 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 760
810 DATA ｱ,07182046468E8686,ｲ,E0180472DA
D9D9D9,ｳ,868686464F201807
820 DATA ｴ,D9D9D9DA720418E0,ｵ,0718204F5F
909F8F,ｶ,E01804F2FA09F9F1
830 DATA ｷ,809F9F4440201807,ｸ,09F9F90A02
0418E0,ｹ,0718204E5B9B9B9B
840 DATA ｺ,E01804F262616161,ｻ,9B9B9B5B4E
201807,ｼ,61617162620418E0
850 DATA ｽ,0718204050 9F9F90,ｾ,E018040222
F9F901,ｿ,8F9F905F4F201807
860 DATA ﾀ,F1F909FAF20418E0,ﾝ,CC33CC33CC
33CC33,END,
870 DATA 0,FFFFC0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0F
FFF,FFFF030303030303030303030303FFFF
880 DATA 5963
890 REM ●●●●●●● STAGE DATA
900 DATA ,,,00314,000040013,000000031,,,
,
910 DATA ,,000043,0000014,0000003,000000
3,,,,
920 DATA ,,0000043,000004,00011,00004,,,
,
930 DATA 000003,,0000203,00001,00001,000
01,0000403,,000003,
940 DATA ,,001100003,,,0004,00000002,,,
950 DATA ,003114,0010003,0040001,001343,
001,001,003,,
960 DATA ,,00002,00014,03000002,0003101,
0000041,,,
970 DATA 0001001,0001001,00100001,002100
003,000012,0001,,,,
980 DATA ,,00141314.,012000033,032,002311
23,000000034,043000011,00143142,
990 DATA ,011000003,,,,,,,030000003,
1000 DATA ,,033411123,000041,000013,0000
31,000013,000041,000014,
1010 DATA ,,000332,0021111,0031211,00121
23,000214,,,
1020 DATA ,041333411,014,012,0131344,011
,014,034,043,
```

■スーパーライフゲーム・LIST

```
1000 ' *** ショキ セッテイ     ***
1010 CLEAR 200,&HB000:DEFINT A-Z
1020 GOSUB 1650:DEF USR0=&HB000
1030 DEF USR1=&HB010:DEF USR2=&HB02F
1040 SCREEN1:COLOR 15,1,1
1050 WIDTH 32:KEY OFF
1060 GOSUB 1490:PLAY"O5L64T255"
1070 X=0:Y=0:A=USR0(0):A=USR1(0)
1080 LOCATE 0,22:PRINT SPC(28);
1090 LOCATE 0,23:PRINT SPC(28);
1100 C$(1)="ち":C$(2)="み":S(1)=1:S(2)=16
1110 ' *** データ ニュウリョク ***
1120 LOCATE 0,22:INPUT"  カズ  ";IN
1130 LOCATE 0,22:PRINT SPC(15);
1140 IF IN>252 THEN 1120
1150 LOCATE 0,22:INPUT"  セダイ";IM
1160 FOR I=1 TO IN
1170 II$=RIGHT$("    "+STR$(I),4)
1180 LOCATE 2,23,0:PRINT "BLUE ";II$;"
 RED ";II$;
1190 FOR J=1 TO 2
1200 LOCATE X+2,Y+2,1:T=STRIG(0)+STRIG(1
):PO=&HD01F+Y*30+X
1210 IF T AND PEEK(PO)=0 THEN PRINT C$(J
);:POKE PO,S(J):X=X+1:GOTO 1260
1220 S=STICK(0)+STICK(1)
1230 X=X+(S=7)-(S=3):Y=Y+(S=1)-(S=5)
1240 X=X-(X<0)+(X=28):Y=Y-(Y<0)+(Y=18)
1250 GOTO 1200
1260 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 1260
1270 IF X=28 THEN X=0:Y=-(Y+1)*(Y<>17)
1280 NEXT J,I:LOCATE0,22,0:PRINTSPC(28)
1290 IF INKEY$<>"" THEN 1290
1300 ' *** ゲーム スタート   ***
1310 PLAY"CDEFG":FOR I=1 TO IM-1
1320 A=USR2(0):A=USR1(0)
1330 LOCATE 2,22:PRINT"セダイ";I+1
1340 B=PEEK(&HD450)+PEEK(&HD451)*256
1350 R=PEEK(&HD452)+PEEK(&HD453)*256
1360 B$=RIGHT$("   "+STR$(B),4)
1370 R$=RIGHT$("   "+STR$(R),4)
1380 LOCATE 2,23,0:PRINT "BLUE ";B$;"
 RED ";R$;
1390 IF R*B=0 THEN I=IM
1400 IF INKEY$=CHR$(13) THEN I=IM
1410 NEXT
1420 LOCATE 1,22,0:PRINT " BLUE ";B$;"
 RED ";R$;:V$=" ノ カチ デス"
1430 IF B>R THEN A$="BLUE"+V$ ELSEIF R>B
 THEN A$="RED"+V$ ELSE A$="ヒキワケ デス  "
1440 LOCATE 0,23:PRINT "  ";A$;SPC(14)
1450 PLAY"GFEDC"
1460 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1460
1470 GOTO 1070
1480 ' *** vram セッテイ    ***
1490 FORI=0TO7:VPOKE&HE0*8+I,0:NEXT
1500 FORI=&HE1 TO &HF0 STEP 15
1510 RESTORE 1630
1520 FOR J=0 TO 7
1530 READ A:VPOKE I*8+J,A:NEXT J,I
1540 VPOKE BASE(6)+28,65
1550 VPOKE BASE(6)+2 ,113
1560 VPOKE BASE(6)+3 ,113
1570 VPOKE BASE(6)+30,129
1580 PRINT"    *** SUPER LIFE GAME ***"
1590 PRINT " ┌──────────────────────────
─┐"
1600 FOR I=1 TO 18:PRINT " │";SPC(28);"│
":NEXT
1610 PRINT " └──────────────────────────
─┘"
1620 RETURN
1630 DATA 0,60,126,126,126,126,60,0
1640 ' *** マシンゴ ローダー ***
1650 RESTORE 2000:FOR I=0 TO 30:C=0
1660 FOR J=0 TO 7:READ A$
1670 A=VAL("&H"+A$):C=C+A
1680 POKE &HB000+I*8+J,A:NEXT
1690 READ C$:C1=VAL("&H"+C$)
1700 IF C1<>(C AND &HFFF) THEN PRINT "Er
ror in";2000+I*10:STOP
1710 NEXT:RETURN
1720 ' *** マシンゴ データ  ***
2000 DATA 21,00,D0,01,B0,04,36,00,1DC
2010 DATA 23,0B,78,B1,C2,06,B0,C9,398
2020 DATA 21,42,18,11,58,D2,0E,12,1D6
2030 DATA 06,1C,1A,C6,E0,CD,4D,00,2FC
2040 DATA 23,13,05,C2,1A,B0,23,23,20D
2050 DATA 23,23,0D,C2,18,B0,C9,11,2B7
2060 DATA 00,00,ED,53,50,D4,ED,53,3A4
2070 DATA 52,D4,DD,21,00,D0,01,1F,314
2080 DATA 00,DD,09,21,58,D2,06,12,249
2090 DATA 0E,1C,AF,DD,86,E1,DD,86,480
2100 DATA E2,DD,86,E3,DD,86,FF,DD,667
2110 DATA 86,01,DD,86,1D,DD,86,1E,388
2120 DATA DD,86,1F,F5,E6,0F,57,F1,4B4
2130 DATA 0F,0F,0F,0F,E6,0F,5F,82,212
2140 DATA 3C,3D,CA,84,B0,3D,CA,84,402
2150 DATA B0,3D,CA,8A,B0,3D,CA,91,489
2160 DATA B0,C3,84,B0,3E,00,77,C3,41F
2170 DATA A6,B0,DD,7E,00,77,C3,A6,491
2180 DATA B0,DD,7E,00,3C,3D,C2,8A,3D0
2190 DATA B0,7A,93,DA,A3,B0,3E,01,429
2200 DATA C3,A5,B0,3E,10,77,3D,CA,3E4
2210 DATA B2,B0,D6,0F,CA,BE,B0,C3,542
2220 DATA C7,B0,ED,5B,50,D4,13,ED,4E3
2230 DATA 53,50,D4,C3,C7,B0,ED,5B,4F9
2240 DATA 52,D4,13,ED,53,52,D4,DD,47C
2250 DATA 23,23,0D,C2,4A,B0,DD,23,30F
2260 DATA DD,23,05,C2,48,B0,21,00,2E0
2270 DATA D0,01,1F,00,09,11,58,D2,234
2280 DATA 06,12,0E,1C,1A,77,23,13,109
2290 DATA 0D,C2,E4,B0,23,23,05,C2,370
2300 DATA E2,B0,C9,FF,FF,FF,FF,FF,756
```

特集1 MSXでMIDIを! プログラム

まず、プログラムA。これは、マシン語のファイルをディスク上に発生させるためのプログラムだ。便宜上、MKBIN.BASというタイトルをつけているが、まあ、自分のディスクにセーブする際には、適当なファイル名で、セーブしてもらえばいいだろう。

デバッグが完全にすんだら、このプログラムAを実行しよう。実行すると、自動的にMMLSEQ.BINというファイルがディスク上に作成される。これが、重要なプログラムなわけだよ。いわば、そのプログラムはシーケンサープログラムの本体にあたるわけだ。

さて、次のプログラム、プログラムBは、イニシャライズそしてグラフィック関係を司るもの。これも、デバッグを完璧にして、適当なファイル名でセーブしておこう。シーケンサープログラムを起動させるときには、このプログラムをロードして、RUNするのだ。

プログラムBの450行を見てほしい。REM文にはMIDIのチャンネルを決定するルーチン、てな意味のことが書いてある。そうなのだ、ここで、パート1からパート8までの各パートのMIDIのチャンネルを決めるのだ。

POKE文の値が、直接チャンネルの値となる。0だとチャンネル1、1だとチャンネル2、というふうにひとつずつずれて関連しているので、気をつけるように。

さて、最後の説明、プログラムCだ。これが、データ文を、このシーケンサープログラムの読める形式に変換するものなのだ。

今回掲載したプログラムには、おまけで、5000行からサンプルの音楽データをくっつけてみた。だからこのまま打ち込んで、実行すれば、サンプル曲データが発生する。サンプル曲は以前のMUSICぴよぴよで掲載したものだ。4パー

■アステロイド・LIST

```
100 ' ●●● ショキ セッテイ ●●●
110 SCREEN1,,0:KEY OFF:WIDTH30:CLEAR 100
0:DEFINT A-Z:DEFSNG T,Y:GOSUB 690
120 TC=0:L=2:ST=1:PLAY"v15"
130 U$=" タ♠♠♠♠♠チ ":H=1
140 COLOR 15,1,1:CLS:GOSUB 790
150 LOCATE1,0:PRINT"SCORE";TC
160 LOCATE15,0:PRINT"LEFT";L
170 S$="":C$="":TX=0:TV=.5:MX=15:MY=22:Y
Y=22:MV=0:GOSUB 620
180 ' ●●● メイン ルーチン ●●●
190 FOR I=4 TO 7:FOR J=0 TO 29
200 S=STICK(0)+STICK(1)
210 X0=MX:Y0=MY:MX=MX+(S=7)-(S=3)
220 MX=MX-(MX=1)+(MX=28)
230 TR=STRIG(0)+STRIG(1)
240 IF YY=22 AND TR THEN PLAY"l64o4c"
250 IF YY<>22 AND TR=0 THEN TR=-.5
260 YY=YY+TR:MY=INT(YY)
270 V=&H1800+MY*32+MX+1:VPOKE V,145
280 R=&H1800+Y0*32+X0+1
290 IF(MY<>Y0)+(MX<>X0)THEN VPOKE R,32
300 LOCATE J,I:PRINT S$
310 LOCATE 29-J, 11-I:PRINT S$
320 LOCATE TX,3:PRINT U$
330 TX=TX+TV
340 IF TX=0 OR TX=22 THEN TV=-TV
350 VV=VPEEK(&H1800+MY*32+MX+1)
360 IF VV=177 THEN 510
370 IF MY=3 THEN 430
380 NEXT:NEXT
390 LOCATE 29,7:PRINT C$
400 LOCATE 0,4 :PRINT C$
410 GOTO 190
420 ' ●●● アタリ ハンテイ ●●●
430 IF VV=128 THEN 450
440 YY=22:GOTO 380
450 TC=TC+50*H
460 VPOKE &H1800+MY*32+MX+1,145
470 PLAY"l64o5cdef":FORI=1 TO 1000:NEXT
480 IF H=5 THEN ST=ST+1:GOTO 130
490 H=H+1:U$=" タ"+STRING$(6-H,"♠")+"チ "
500 GOTO 140
510 COLOR 15,8,8
520 PLAY "o3l64cc+dd+ed+dc+c":L=L-1
530 ' ●●● ゲーム オーバー ●●●
540 IF L>-1 THEN FOR I=1 TO 1000:NEXT:GO
TO 140
550 FORI=1 TO 2000:NEXT:COLOR15,1,1:CLS
560 PLAY "t120sm20000l8o4fcfcececd4co3bo
4c2","t120sl8o4co3ao4co3ao4co3go4co3gb4a
gg2","t120v12o3l2fedc
570 LOCATE 10,8:PRINT"GAME OVER"
580 LOCATE9,10:PRINT "SCORE";TC
590 LOCATE8,12:PRINT"REPLAY [Y] KEY"
600 IF INKEY$="y" THEN 120 ELSE 600
610 ' ●●● インセキ パターン ●●●
620 FOR I=1 TO 6:R=INT(RND(1)*10)+1
630 IF ST>R THEN AA$=" ア  ア ":CC$="
  " ELSE AA$=" ア ":CC$=" "
640 R=INT(RND(1)*10)
650 S$=S$+AA$+CHR$(31)+CHR$(31)+STRING$(
R,28)
660 C$=C$+CC$+CHR$(31)+CHR$(31)+STRING$(
R,28)
670 NEXT:RETURN
680 ' ●●● VRAM セッテイ ●●●
690 FOR I=1 TO 5:READ A$:A=ASC(A$)*8
700 FOR J=0 TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$)
710 VPOKE A+J,B:NEXT:NEXT
720 FOR I=392 TO 720 STEP 8
730 FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 3
740 N=I+J*4+K:S=VPEEK(N)
750 SS=S OR S¥2:IF J=0 THEN SS=SS¥2
760 VPOKE N,SS:NEXTK,J,I:FOR I=0 TO 7
770 VPOKE 384+I,VPEEK(632+I):NEXT
780 VPOKE 451,&H7E:RETURN
790 VPOKE&H2010,&H50
800 VPOKE&H2012,&HE0
810 VPOKE&H2016,&HC0
820 VPOKE&H2018,&H40
830 RETURN
840 DATA あ,10,10,38,ba,aa,ee,ba,92
850 DATA ア,3c,7e,ff,ff,fd,fd,72,3c
860 DATA ♠,3c,7e,c3,db,c3,7e,3c,00
870 DATA タ,03,07,26,3e,26,07,03,00
880 DATA チ,c0,e0,64,7c,64,e0,c0,00
```

トを使用している。データ文の形式や、各音素のプログラム化に関しては、このサンプルプログラムを見て研究してほしい。

新しい曲を自分で制作するときは、今サンプルプログラム上に書き込んである5000行以降を消して新たにプログラムデータを入力すればいいわけ。そして、そのデータに間違いがないことがわかれば、そのプログラム全体を実行、つまりRUNさせてやればいい。プログラムを実行すると、まずこれからデータ変換するプログラムのファイル名を聞いてくるので、適当な名前を入力してやろう。そして、データの書式に誤りがなければ、コンパイルのような作業が始まって、データ変換が開始される。無事に終了したら、自動的にディスクにセーブされるぞ。

では、曲の演奏だ。プログラムBをロードして、実行。ファイル名を聞いてくるので、演奏させたい曲のファイル名を入力する。音源は鳴ったかな？　今回のサンプルプログラムの音色はローランドのMT-32用にセットしてあるぞ。

♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬

プログラムA MKBIN.BAS

```
10 'MAKE (MMLSEQ.BIN)  [mkbin.bas]
20 CLEAR 100,&HAFFF
30 AD=&HC800:GYOU=1000
40 SUM=0
50 FOR I=0TO7:READA$:D=VAL("&H"+A$):SUM=
SUM+D:POKEAD,D:AD=AD+1:NEXT
60 READ A$:IF SUM<>VAL("&H"+A$)THEN PRIN
TGYOU;"ぎょうの DATAが ちがいます。":END
70 IF GYOU=1910 THEN BSAVE"MMLSEQ.BIN",&
HC800,AD:END
80 GYOU=GYOU+10:GOTO 40
1000 DATA C3,F9,C9,C3,83,CA,C3,C4,61C
1010 DATA CA,C3,00,00,C3,00,00,00,250
1020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1030 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1040 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1050 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1060 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1070 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1080 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1090 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0
1180 DATA 99,01,00,00,00,C3,13,C9,239
1190 DATA FD,7E,01,B7,CA,ED,C9,DD,590
1200 DATA 21,92,C8,FD,7E,0C,DD,BE,49D
1210 DATA 02,28,04,38,1A,18,38,FD,1CD
1220 DATA 7E,0B,DD,BE,01,28,04,38,289
1230 DATA 0E,18,2C,FD,7E,0A,DD,BE,372
1240 DATA 00,28,04,38,02,18,20,FD,19B
1250 DATA 7E,04,FE,80,28,19,FD,36,374
1260 DATA 0D,80,FD,7E,00,E6,0F,F6,3F3
1270 DATA 90,CD,EE,C9,FD,7E,04,CD,560
1280 DATA EE,C9,3E,00,CD,EE,C9,DD,556
1290 DATA 21,92,C8,FD,7E,09,DD,BE,49A
1300 DATA 02,28,05,38,10,D2,ED,C9,2FF
1310 DATA FD,7E,08,DD,BE,01,38,05,35C
1320 DATA 28,03,C3,ED,C9,FD,6E,05,414
1330 DATA FD,66,06,23,23,FD,75,05,326
1340 DATA FD,74,06,FD,6E,05,FD,66,44A
1350 DATA 06,E5,DD,E1,DD,7E,00,FE,502
1360 DATA FF,20,07,AF,FD,77,01,C3,40D
1370 DATA A9,CA,DD,7E,00,FE,80,28,474
1380 DATA 3F,38,44,FE,A0,20,09,DD,35F
1390 DATA 7E,01,FD,77,03,C3,05,C9,387
1400 DATA FE,B0,20,13,FD,7E,00,E6,442
1410 DATA 0F,F6,C0,CD,EE,C9,DD,7E,5A4
1420 DATA 01,CD,EE,C9,C3,05,C9,DD,4F3
1430 DATA 7E,00,E6,F0,FE,90,20,A5,4A7
1440 DATA DD,7E,00,E6,0F,32,91,C8,3DB
1450 DATA DD,7E,01,32,90,C8,18,95,393
1460 DATA 3E,80,FD,77,04,18,06,DD,331
1470 DATA 7E,00,FD,77,04,FD,7E,07,378
1480 DATA FD,77,0A,FD,7E,08,FD,77,475
1490 DATA 0B,FD,7E,09,FD,77,0C,DD,3EC
1500 DATA 5E,01,16,00,AF,FD,77,07,29F
1510 DATA FD,6E,08,FD,66,09,19,FD,3F5
1520 DATA 75,08,FD,74,09,21,00,00,218
1530 DATA DD,56,01,1E,00,CB,3A,CB,322
1540 DATA 1B,19,CB,3A,CB,1B,19,EB,323
1550 DATA FD,6E,0A,FD,66,0B,19,FD,3F9
1560 DATA 75,0A,FD,74,0B,FD,7E,0C,382
1570 DATA CE,00,FD,77,0C,FD,7E,04,3CD
1580 DATA FE,80,28,19,FD,77,0D,FD,43D
1590 DATA 7E,00,E6,0F,F6,90,CD,EE,4B4
1600 DATA C9,FD,7E,04,CD,EE,C9,FD,5C9
1610 DATA 7E,03,CD,EE,C9,C9,F5,DB,59E
1620 DATA 01,E6,01,28,FA,F1,D3,00,3CE
1630 DATA C9,AF,D3,01,D3,01,D3,01,3F4
1640 DATA 3E,40,D3,01,3E,4E,D3,01,2B2
1650 DATA 3E,15,D3,01,AF,32,92,C8,362
1660 DATA 32,93,C8,32,94,C8,06,08,329
1670 DATA DD,21,10,C8,FD,21,00,B0,3A4
1680 DATA DD,36,01,01,DD,36,02,40,26A
1690 DATA DD,36,03,40,DD,36,04,80,2ED
1700 DATA DD,36,0D,80,DD,36,07,00,2BA
1710 DATA DD,36,08,00,DD,36,09,00,237
1720 DATA DD,36,0A,00,DD,36,0B,00,23B
1730 DATA DD,36,0C,00,FD,6E,00,FD,387
1740 DATA 66,01,DD,75,05,DD,74,06,315
1750 DATA FD,23,FD,23,11,10,00,DD,33E
1760 DATA 19,10,BD,06,08,FD,21,10,222
1770 DATA C8,C5,CD,95,C8,11,10,00,3D8
1780 DATA FD,19,C1,10,F4,F3,21,83,472
1790 DATA CA,22,9B,FD,3E,C3,32,9A,451
1800 DATA FD,FB,C9,ED,5B,90,C8,2A,58B
1810 DATA 92,C8,19,22,92,C8,3A,94,3BD
1820 DATA C8,CE,00,32,94,C8,06,08,332
1830 DATA FD,21,10,C8,C5,CD,98,C8,4E8
1840 DATA 11,10,00,FD,19,C1,10,F4,2FC
1850 DATA C9,DD,21,10,C8,06,08,11,2BE
1860 DATA 10,00,DD,7E,01,B7,C0,DD,3C0
1870 DATA 19,10,F7,CD,C4,CA,3E,C9,482
1880 DATA 32,9A,FD,C9,06,10,78,E6,406
1890 DATA 0F,F6,B0,CD,EE,C9,3E,7B,4F2
1900 DATA CD,EE,C9,AF,CD,EE,C9,10,5C7
1910 DATA ED,C9,00,00,00,00,00,00,1B6
```

```
450 'MIDI CHANNEL PART1-8
460 POKE &HC810,1 'PART1 MIDICH 2
470 POKE &HC820,2 'PART2 MIDICH 3
480 POKE &HC830,3 'PART3 MIDICH 4
490 POKE &HC840,4 'PART4 MIDICH 5
500 POKE &HC850,5 'PART5 MIDICH 6
510 POKE &HC860,6 'PART6 MIDICH 7
520 POKE &HC870,7 'PART7 MIDICH 8
530 POKE &HC880,8 'PART8 MIDICH 9
540 'START
550 A=USR(0)
560 ' MAIN LOOP
570 D=PEEK(&HC81D):PUTSPRITE 0,(X(D),Y(D
)),5,0
580 D=PEEK(&HC82D):PUTSPRITE 1,(X(D),Y(D
)),13,1
590 D=PEEK(&HC83D):PUTSPRITE 2,(X(D),Y(D
)),2,0
600 D=PEEK(&HC84D):PUTSPRITE 3,(X(D),Y(D
)),6,1
610 D=PEEK(&HC85D):PUTSPRITE 4,(X(D),Y(D
)),4,0
620 D=PEEK(&HC86D):PUTSPRITE 5,(X(D),Y(D
)),5,1
630 D=PEEK(&HC87D):PUTSPRITE 6,(X(D),Y(D
)),7,0
640 D=PEEK(&HC88D):PUTSPRITE 7,(X(D),Y(D
)),8,1
650 IF PEEK(&HFD9A)<>&HC9THEN570
660 'ENDING LOOP
670 CLOSE#1:GOTO 80
680 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
690 FORT=0TO500:NEXTT
700 'INTERUPT FUCK OFF,MIDI ALL NOTE OFF
710 POKE&HFD9A,&HC9:DEFUSR1=&HC806:A=USR
1(0):STOP OFF:COLOR 15,4,7
```

プログラムB NOTEGRP.BAS

```
10 'NOTE GRAPHIC DISPLAY [notegrp.bas]
20 CLEAR100,&HAFFF:DIM X(128),Y(128)
30 DEFUSR=&HC800:DEFUSR1=&HC806
40 OUT1,0:OUT1,0:OUT1,&H40:OUT1,&H4E:OUT
1,&H15 '8251 ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ
50 COLOR 1,10,10:SCREEN0:WIDTH 40:KEYOFF
60 ON STOP GOSUB700:STOP ON
70 BLOAD"MMLSEQ.BIN"
80 SCREEN0
90 FILES"*.MML
100 PRINT:INPUT"MMLDATA=";MF$
110 BLOAD MF$+".MML"
120 ' DRAW SCREEN
130 SCREEN2,0
140 OPEN"GRP:"AS#1
150 FOR A=10 TO 130 STEP 40
160 LINE(16,A)-(240,A+30),15,BF
170 FOR I=26 TO 220  STEP 16
180 IF I=58 OR I=122 OR I=170 THEN 200
190 LINE(I+3,A)-(I+9,A+19),1,BF
200 NEXT I
210 FOR I=16 TO 240  STEP 16
220 LINE(I,A)-(I,A+30),1
230 NEXT I
240 NEXT A
250 DRAW"BM18,152":PRINT#1,"C1"
260 DRAW"BM130,152":PRINT#1,"C2"
270 DRAW"BM18,112":PRINT#1,"C3"
280 DRAW"BM130,112":PRINT#1,"C4"
290 DRAW"BM18,72":PRINT#1,"C5"
300 DRAW"BM130,72":PRINT#1,"C6"
310 DRAW"BM18,32":PRINT#1,"C7"
320 DRAW"BM130,32":PRINT#1,"C8"
330 FOR J=0TO4:FOR I=0TO14:DRAW"BM"+STR$
(18+I*16)+","+STR$(152-J*40):PRINT#1,MID
$("CDEFGABCDEFGAB",I+1,1):NEXT:NEXT
340 SPRITE$(0)=CHR$(&H3C)+CHR$(&H7E)+CHR
$(&HFF)+CHR$(&HFF)+CHR$(&HFF)+CHR$(&HFF)
+CHR$(&H7E)+CHR$(&H3C)
350 SPRITE$(1)=CHR$(&HFF)+CHR$(&HC3)+CHR
$(&HA5)+CHR$(&H99)+CHR$(&H99)+CHR$(&HA5)
+CHR$(&HC3)+CHR$(&HFF)
360 LINE(16,168)-(240,180),8,BF:DRAW"BM3
0,170":COLOR 15:PRINT#1,"MSX MAGAZINE 19
89 4ｶﾞﾂｺﾞｳ"
370 'SPRITE POSTION
380 RESTORE390:FOR I=24TO35:READ X(I),Y(
I):NEXT
390 DATA 20,150,28,140,36,150,44,140,53,
150,68,150,76,140,84,150,92,140,100,150,
108,140,117,150
400 FORI=24TO35:X(I+12)=X(I)+112:NEXT
410 FORJ=1TO3:FORI=24TO47:X(I+24*J)=X(I)
:NEXT I,J
420 FORJ=1TO7:FORI=24TO35:Y(I+12*J)=Y(I)
-40*INT(J/2):NEXT I,J
430 Y(128)=209
440 LINE(16,168)-(240,180),3,BF:DRAW"BM1
06,172":COLOR 1:PRINT#1,MF$
```

プログラムC CONV.BAS

```
10 'MML-MIDI FORMAT CONVERTER [conv.bas]
20 CLEAR 100,&HAFFF
30 SCREEN0:KEYON
40 INPUT "FILENAME";FL$
50 PA=&HB000
60 'PART ADDRESS
70 POKE PA,&H10:POKE PA+1,&HB0
80 PART=1:AD=&HB010
90 'main
100 L=4:O=4:R=4:V=8:T=120
110 READA$
120 IF A$="*"THEN POKE AD,255:POKE AD+1,
255:PRINT"part";PART;"end":GOSUB710:IF P
ART=8 THEN 730 ELSE PART=PART+1:AD$=RIGH
T$("000"+HEX$(AD),4):POKE &HB000+(PART*2
)-2,VAL("&h"+RIGHT$(AD$,2)):POKE &HB000+
(PART*2)-1,VAL("&h"+LEFT$(AD$,2)):GOTO90
130 P=1
140 IF P>LEN(A$) THEN 110
150 X$=MID$(A$,P,1)
160 U=INSTR("rRcCdDeEfFgGaAbBoOlLvVtT<>@
",X$)
170 IF U>0THEN 190
```

```
180 IF INSTR("0123456789.#+-",X$)=0THENP
RINT"FORMAT EROR-";A$:END ELSE P=P+1:GOT
O 140
190 PS=P+1:GOSUB220:PS=P+1:GOSUB290
200 ON U GOSUB 380,380,470,470,480,480,4
90,490,500,500,510,510,520,520,530,530,5
90,590,440,440,650,650,670,670,630,610,6
90
210 P=P+1:GOTO 140
220 'extract value s$
230 S$=""
240 IF PS>LEN(A$)THENRETURN
250 XX$=MID$(A$,PS,1)
260 IF(XX$=>"a"AND XX$=<"z")OR (XX$=>"A"
AND XX$=<"Z")OR XX$="@"THENRETURN
270 IF XX$<"0"OR XX$>"9"THEN:PS=PS+1:GOT
O 240
280 S$=S$+XX$:PS=PS+1:GOTO 240
290 'serach [.+#-]
300 FUTEN=0:HANO=0
310 IF PS>LEN(A$)THEN RETURN
320 XX$=MID$(A$,PS,1)
330 IF (XX$>="a"AND XX$<="z")OR(XX$>="A"
AND XX$<="Z")OR XX$="@"THEN RETURN
340 IFXX$="."THEN FUTEN=FUTEN+1
350 IFXX$="#"OR XX$="+"THEN HANO=1
360 IFXX$="-"THEN HANO=-1
370 PS=PS+1:GOTO 310
380 'kyufu
390 GOSUB400:PRINT"kyufu   step time=";
ST:POKE AD,&H80:POKE AD+1,ST:GOSUB710:RE
TURN
400 IF S$=""THEN ST=192/L*(2-.5^FUTEN):G
OTO 420
410 ST=192/VAL(S$)*(2-.5^FUTEN)
420 IF ST>192 THEN PRINT"おとの なが さが なが す
ぎ ます":PRINTA$:END
430 RETURN
440 'length
450 L=VAL(S$):RETURN
460 'onpu [cdefgab]
470 N=0:GOTO 540
480 N=2:GOTO 540
490 N=4:GOTO 540
500 N=5:GOTO 540
510 N=7:GOTO 540
520 N=9:GOTO 540
530 N=11:GOTO 540
540 N=(N+HANO+12)MOD12+O*12+12
550 GOSUB400
560 POKE AD,N:POKEAD+1,ST:GOSUB710
570 PRINT"note=";N;"step time=";ST
580 RETURN
590 'octave
600 O=VAL(S$):RETURN
610 'octave up [>]
620 IF O<8 THEN O=O+1:RETURN
630 'octave down [<]
640 IF O>1 THEN O=O-1:RETURN
650 'volume
660 POKE AD,&HA0:POKE AD+1,INT(VAL(S$)*8
.5):GOSUB710:RETURN
670 'tempo
680 T=VAL(S$)/75:POKE AD,(&H90 OR INT(T)
):POKE AD+1,INT((T-INT(T))*256):GOSUB710
:RETURN
690 'program chenge [@]
700 POKE AD,&HB0:POKE AD+1,VAL(S$):GOSUB
710:RETURN
710 'next part address
720 IF AD<&HC7FETHEN AD=AD+2:KEY1,HEX$(A
D):RETURN ELSE PRINT"MML の data が おおすぎ
ます。":END
730 '
740 FL$=FL$+".MML"
750 BSAVE FL$,&HB000,AD
760 END
5000 'MML sumple data part1-part4 [sumpl
e]
5010 'part 1
5020 DATA @37t140v1418o5
5030 DATA edcde<a>f2.dc<b>cd<g>e2.
5040 DATA c<bab>c<f>d2c4<bag#ab>dc<b>cde
4
5050 DATA edcde<a>f2.dc<b>cd<g>e2.
5060 DATA c<bab>c<f>d2c4<bag#ab4a2.>
5070 DATA @50agfga>c<b2.gfefgba2.
5080 DATA fedefag#2b4>c<bab>cde2.
5090 DATA r8gfedc<b2.r8>fedc<ba2.>
5100 DATA r8edc<bag#2b4r8ed<bae<a2.
5110 DATA *
5120 'part 2
5130 DATA @37t120v15o6
5140 DATA r2.r2.r2.r2.
5150 DATA r2.r2.r2.r2.
5160 DATA r2.r2.r2.r2.
5170 DATA r2.r2.r2.r2.
5180 DATA @50r2.r2.r2.r2.
5190 DATA r2.r2.r2.r2.
5200 DATA a2.r2.g2.r2.
5210 DATA f2.r2.<a2.r2.
5220 DATA *
5230 'part 3
5240 DATA @37t120v1118o5
5250 DATA r2.r2.r2.r2.
5260 DATA r2.r2.r2.r2.
5270 DATA c<bab>c4d2.<bagab4>c2.
5280 DATA <agfga4b2a4g#f#ef#g#4e2.>
5290 DATA fedefag2.edcdege2.
5300 DATA dc<b>cdfe2.ag#eg#ab>c#2.
5310 DATA fedc<bag2.>edc<bag#e2.>
5320 DATA dc<bagfe2.<a1r2
5330 DATA *
5340 'part 4
5350 DATA @22t120v1318o3
5360 DATA a2.>dc<b>cd<bg2.>c<bab>c<a
5370 DATA f2.bag#abae2g#4ag#ab>c4<
5380 DATA a2.18>dc<b>cd<bg2.>c<bab>c<a
5390 DATA f2.bag#abae2.ag#a>c<a4
5400 DATA @50d4a4>d4<gab>cd<be4b4>e4<ab>
cdec<
5410 DATA d4a4>d4<ef#g#abea2.ab>c#dec#<
5420 DATA d4a4>d4<gab>cd<be4b4>e4<ab>cde
c<
5430 DATA d4a4>d4<ef#g#abg#a2ec<a2.
5440 DATA *
5450 'part 5
5460 DATA *
5470 'part 6
5480 DATA *
5490 'part 7
5500 DATA *
5510 'part 8
5520 DATA *
```

特集 MSX SPRING
LOVELY GO!GO!
～PSG バージョン～
L・I・S・T

123ページに紹介したプログラムのリストです。そんなに長くないので、1時間もあれば楽に打ち込めるはずです。TAKERUで販売している『MSX SPRING』に入っているもの(このプログラムのみ)はFM音源専用のため、MSX2＋やFMPACを持っていない人は使用できないようになってますので、ここではPSGバージョンを掲載することになりました。

メインプログラムはFM音源バージョンとなんら変わりはありません。音楽ルーチンだけをちょっと手直ししただけですから。

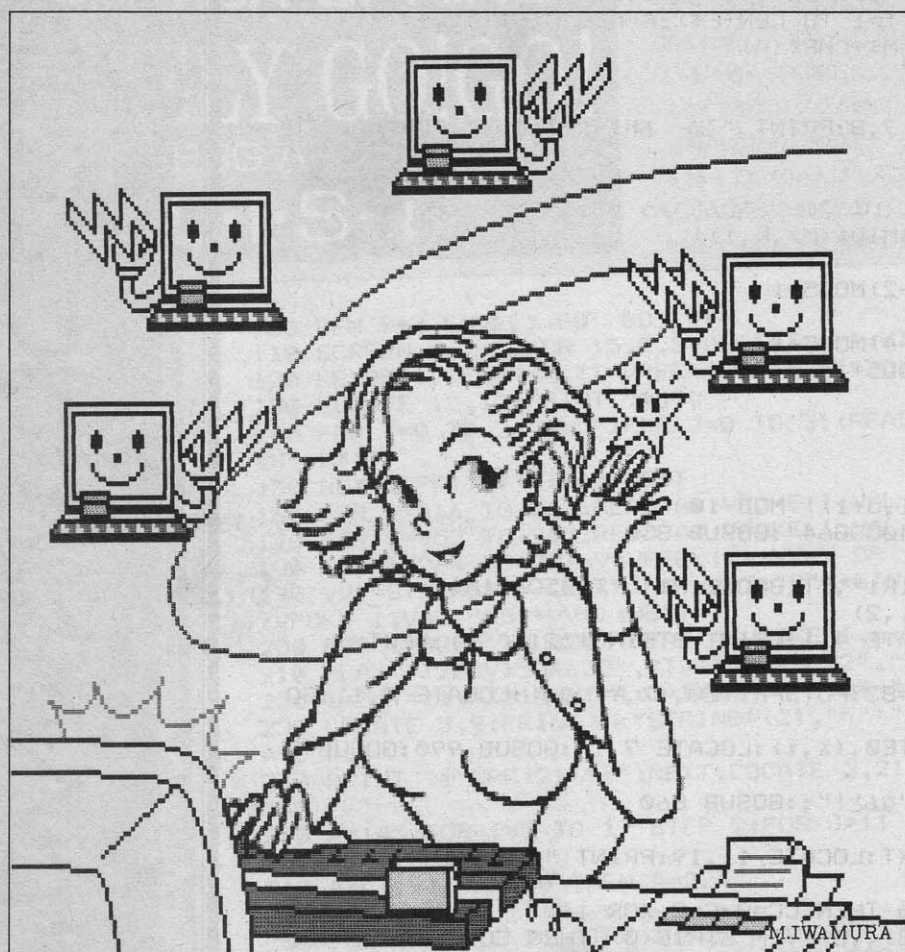
気をつけるところは、文字列で使っているひらがなやアルファベットの小文字の打ちまちがいくらいでしょう。というわけで、よろしかったら打ち込んでくださいね。

打ち込みミスに気をつけてねー!

```
100 REM *** LOVELY GO! GO! ***
110 SCREEN 1,2:COLOR 15,2,3:DEFINT A-Z:WIDTH 30
120 KEYOFF:DEFFNR(X,Y)=VPEEK(6145+X+Y*32)
130 LOCATE 12,12:PRINT "あせるな!"
140 FOR I=0 TO 2:A$="":FOR J=0 TO 31:READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("
&H"+B$))
150 NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
160 FOR I=816 TO 863:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
170 FOR I=952 TO 967:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
180 FOR I=264 TO 727:V=VPEEK(I):VV=V OR (V/2) OR (V/4)
190 VV$=STRING$(8-LEN(BIN$(VV)),"0")+BIN$(VV):MID$(VV$,5)="0"
:VPOKE I,VAL("&B"+VV$):NEXT
200 FOR I=8205 TO 8207:READ A:VPOKE I,A:NEXT
210 PLAY "T200V15O6L32","T200V15O6L32","T200V15O4L4"
220 X=5:Y=11:MX=14:MY=4:C=1:Q$="w ":G$=""
230 LOCATE 3,9:PRINT "k"STRING$(21,"h")"j":FOR I=10 TO 20:LOC
ATE 3,I
240 PRINT "i"SPC(21)"i":NEXT:LOCATE 3,21:PRINT "j"STRING$(21,
"h")"k"
250 A=145:FOR I=5 TO 17 STEP 2:FOR J=11 TO 19 STEP 2:LOCATE I
,J:PRINT CHR$(A)
260 A=A+1:IF A=160 THEN A=224
270 NEXT:NEXT
280 FOR I=19 TO 21 STEP 2:FOR J=11 TO 19 STEP 2
290 IF I=19 AND (J=17 OR J=19) THEN 300 ELSE LOCATEI,J:PRINT
CHR$(A):A=A+1
300 NEXT:NEXT
310 A=1:A$="゛゜わをんgf":FOR I=19 TO 23 STEP 4:FOR J=11 TO 19 STE
P 2
320 IF I<>19 OR J>16 THEN LOCATE I,J:PRINT MID$(A$,A,1):A=A+1
330 NEXT:NEXT
340 LOCATE 6,1:PRINT "= LOVELY GO! GO! ="
350 LOCATE 4,22:PRINT "BY K.KUBIMAWARI/ASCII"
360 LOCATE 5,4:PRINT "HIS NAME:w":LOCATE 5,6:PRINT "HER NAME:
"
370 PUTSPRITE0,(X*8+4,Y*8-5),8,0
380 IF STRIG(0) THEN GOSUB 840:GOSUB 420
390 S=STICK(0):XX=-(S=7)*(X>5)+(S=3)*(X<23):XX=XX*2
400 YY=-(S=1)*(Y>11)+(S=5)*(Y<19):YY=YY*2:IF S THEN GOSUB 810
410 X=X+XX:Y=Y+YY:GOTO 370
420 IF FNR(X,Y)<>103 OR LEN(G$)=0 THEN 440
430 G$=MID$(G$,1,LEN(G$)-1):LOCATE14,MY:PRINTG$;Q$:MX=MX-1:RE
TURN
440 IF FNR(X,Y)=102 THEN ON C GOTO 480,490
450 GG$=CHR$(FNR(X,Y))
460 IF GG$<>"g" THEN G$=G$+GG$:LOCATEMX,MY:PRINT GG$:LOCATEMX
+1,MY:PRINTQ$:MX=MX+1
470 RETURN
```

```
480 F$=G$:G$="":MX=14:MY=6:C=2:Q$="x ":LOCATE14,6:PRINT Q$:GO
TO 370
490 M$=G$:IF LEN(M$+F$)=0 THEN I=0:GOTO530
500 F$=F$+M$:M$="":FOR I=1 TO LEN(F$):A=ASC(MID$(F$,I,1)):IF
A<221 OR A>223 THEN M$=M$+CHR$(A)
510 NEXT
520 I=LEN(M$)
530 IF I<4 THEN LOCATE 7,8:PRINT "てめー、おれを なめてんのか?":FOR H=0 TO
 5000:NEXT:CLS:GOTO 210
540 DIM P(I-1,I)
550 LOCATE 3,8:PRINT "にくいよ このー と゛こんし゛ょう か゛える!"
560 FOR K=1 TO I:A=ASC(MID$(M$,K,1))
570 IF A=253 THEN B=1
580 IF A<253 THEN B=(A-2)MOD5+1
590 IF A=245 THEN B=3
600 IF A<245 THEN B=(A-4)MOD5+1
610 IF A<224 THEN B=AMOD5+1
620 IF A=134 THEN B=5
630 P(1,K)=B:NEXT
640 FOR K=2 TO I-1
650  FOR J=1 TO I-K+1
660   A=(P(K-1,J)+P(K-1,J+1)) MOD 10
670   P(K,J)=A:PLAY"T240O3G64":GOSUB 850
680  NEXT
690 NEXT:PLAY "T185O6C1R1","T185O6E1R1","T185O6G1R1"
700 G=P(I-1,1)*10+P(I-1,2)
710 FOR I=10 TO 20:LOCATE 4,I:PRINT STRING$(21," "):NEXT
720 GOSUB 820
730 RESTORE 980:X=58:Y=83:PUTSPRITE0,(X,Y),8,1:LOCATE 7,11:GO
SUB 990:GOSUB 860
740 X=58:Y=107:PUTSPRITE0,(X,Y):LOCATE 7,14:GOSUB 990:GOSUB 8
60
750 LOCATE 6,17:PRINT "なんと!";:GOSUB 860
760 PRINT G"ハ゜ーセントで゛す"
770 FOR I=0 TO 2000:NEXT:LOCATE 11,19:PRINT "おめで゛とう!"
780 GOSUB 830:C=0:CC=0
790 CC=CC+1:IF CC>100-G THEN CC=0:C=C XOR 1
800 PUTSPRITE0,(152,148),,C+1:IF STRIG(0) THEN CLS:ERASE P:GO
TO 210 ELSE 790
810 PLAY "O7C","O7E":GOTO 850
820 PLAY "T230O6L8G8.R16G16R16G16R16G2.G#4G4G#4O7C1.","T230O5
L8G8.R16G16R16G16R16G2.G#4G4G#4O6C1.":GOTO 850
830 PLAY "O5T120V15L8C4R8CO4B4O5EO4BA1B4R8BA16R16A16R16B16R16
BO5C1L32":GOTO 850
840 PLAY "O4C8","O3A8"
850 IF PLAY(0) THEN 850 ELSE RETURN
860 FOR J=0 TO 1000:NEXT:RETURN
870 DATA 00,0C,12,21,20,40,40,40,20,20,10,10,08,04,02,01
880 DATA 00,60,90,08,08,04,04,04,08,08,10,10,20,40,80,00
890 DATA 00,0C,1E,3F,3F,7F,7F,7F,3F,3F,1F,1F,0F,07,03,01
900 DATA 00,60,F0,F8,E8,FC,F4,F4,F8,F8,F0,F0,E0,C0,80,00
910 DATA 00,40,8C,1E,3F,3F,3F,3F,1F,1F,0F,07,23,11,00,00
920 DATA 08,04,64,F0,D8,F8,E8,E8,F0,F0,E0,C0,84,18,00,00
930 DATA 02,02,22,62,FC,60,20,00,00,00,20,60,FE,60,20,00
940 DATA 00,00,00,CC,33,00,00,00,10,10,20,20,10,10,20,20
950 DATA 10,28,74,DA,6D,3A,14,08,08,14,3A,6D,DA,74,28,10
960 DATA 0F,03,05,39,48,48,30,00,1C,22,22,1C,08,3E,08,08
970 DATA 194,66,130
980 DATA さあ、けっかが゛ で゛ました! ,おふたりさんの あいしょうは? ,
990 READA$:FORI=1TOLEN(A$):PRINT MID$(A$,I,1);:FORJ=1TO8:X=X+
1:PUTSPRITE0,(X,Y):FORH=0TO1:NEXT:NEXT:NEXT:RETURN
```

RUNしてつまんなくてもNEWするなー

EDITORIAL

5月号では、パソコンネットワークについて、またまた考えてみようと思うのだぞ。そして、特別付録もつける予定だ。ハードに関する情報も、さらに、充実させていこうじゃないか。ええ!!

STAFF

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テーフによって、アフターケアなどの情報を流しているのですよ！

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし。会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン 5月号は 4月8日発売! 予価500円

おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー　MSXマガジン編集部「○○○」係

一歩進んだ文書作成に力を発揮。連文節変換、JIS第2水準、作画機能の本格装備。

日本語ワードプロセッサ

連文節変換(2文節最長一致法)ができ、JIS第2水準標準装備の本格的な機能を満載。入力は、ひらがな、カタカナ、ローマ字対応で、文字サイズ10種類、字体は6種類。すべての編集機能は、メニューやアイコンを使ってマウスで選ぶだけの簡単操作。また、作画機能によって文書中に絵や図を書き込むことも自由にできます。

●日本語ワープロはHALNOTE 3点セット29,800円に含まれています。

表計算を瞬時にグラフに変換。漢字使用可能、豊富な関数式の充実機能。

表計算プロセッサ GCALC ジーカルク

近日発売

横は64項目、縦は128項目までの数値データを計算できる表計算機能と、そのデータをたちどころに棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフに変換できる自動グラフ作成機能。入力は漢字変換が利用でき、グラフにはコメントを入れられます。
また、関数式の定義も可能で高度な計算が行なえます。

●オプション(表計算ソフト)GCALC(ジーカルク)…HNS-104・14,800円

情報管理も思いのまま。カード形式で自分だけのデータベースができあがる。

カード型データベースソフト GCARD ジーカード

新発売

住所録や名刺管理はもちろん、ビデオやカセットコレクションの整理、文献整理など、自分だけのデータベースづくりに使いみちいろいろ。カード形式でデータの整理、記録、検索、50音順・昇・降順のソーティングが自由自在にできます。すべての操作がアイコンによるメニュー選択の手軽さで、タック印刷も可能です。

●オプション(データベース作成ソフト)GCARD(ジーカード)HNS-103・12,800円

MSX2/MSX2+用 統合化ソフト

HALNOTE

HALNOTE用 ポインティングデバイス

HALNOTEには、最適なポインティングデバイスとして「COBAUSE(ニュートラックボール コボウズ)」が用意されています。
マウスと違い、操作のために動かすスペースが不要です。
HTB-60・14,800円

★ユーザー登録のお知らせ

ユーザー登録をしていない方は、バージョンアップなどのサービスが受けられません。
未登録の方は、至急ユーザー登録してくださるよう、お願いいたします。

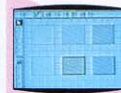
＊MSXはアスキーの商標です。「直子の代筆」Ⓒテグレット技術開発

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-5561

統合化ソフトが完成領域へ。

(HALNOTEの基本機能)

デスクトップバインダ

ディスクやファイルの管理、アプリケーションソフトの実行などをコントロール

図形プロセッサ

方眼付き画面で簡単な図形や地図を描く。編集も自在な強力ドローイング機能。

デスクアクセサリ

カレンダー(スケジューラー)、時計、メモ用紙、電話帳などがアプリケーションソフト動作中でも利用可能。

日本語ワードプロセッサ

HNS-100 ハルノート3点セット 29,800円

(アプリケーションソフト)

ネットワークへの参加や、図形データの通信が楽しめる。

図形通信プロセッサGterm(ジーターム)

●オプション(パソコン通信用ソフト)
図形通信プロセッサ G term(ジーターム)
HNS-101………10,000円
※このソフトを使うにはモデムカートリッジが必要です。

ビジネスから個人用まで、欲しい文書が自動的にできあがる。

代筆プロセッサ"直子の代筆"

●オプション(簡単操作の文書作成ソフト)
代筆プロセッサ"直子の代筆"HNS-102
………………8,800円

GCALC(ジーカルク)
GCARD(ジーカード)

※アプリケーションソフトを使うにはHALNOTEカートリッジが必要です。

平成元年4月1日発行 第7巻 第4号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可

発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・486・4505(編集部)

特別定価480円

Printed in Japan 大日本印刷
雑誌 12081-04